Vol.239

PSP《怪物猎人》新作发表！任天堂公布新型NDSi！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划 开启战争之门的大卫投石机

射击游戏与现代枪械漫谈



Gamehall

铁拳6
CG动画欣赏

编辑部游戏实况
未知海域2 纵横贼道
联机游戏影像

最强本田来袭
KUSUMONDO
上海正阳冠军挑战赛集锦

猎天使魔女
全挑战无伤指南

前线狙击

最终幻想XIII
王国之心 梦中诞生
新超级马里奥兄弟Wii
神曲 地狱篇
梦幻之星 携带版2

本期赠品



150分钟DVD

重量级攻略**五连发！**

使命召唤 现代战争2
猎天使魔女/铁拳6
光之4战士最终幻想外传
极限竞速3

特快专递
野性传奇/机战NEO

研究中心
未知海域2 纵横贼道
真·女神转生 奇幻之旅

2009.12A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
23>


北通®
BETOP
优雅的張揚
CHINA TREND 北通
GRACEFUL
中國風
BETOP
PSP3000类
硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325
硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325
晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355
晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355
NDSI类
炫彩水晶盒（水墨青花）
BTP-5540（DARK）
晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5540（LIGHT）
晶透水晶盒（艳阳橙）
BTP-5540（LIGHT）
PSPGO类
硅胶套（水墨星辰黑）
新品上市
硅胶套（水墨星辰白）
新品上市
晶透水晶盒（青花蓝）
新品上市
晶透水晶盒（艳阳橙）
新品上市
钢牌EVA包（水墨青花）
新品上市
购买北通中国风系列产品
均赠价值28元钢头真皮手绳一条
北通：专业娱乐外设品牌
www.betop-cn.com
免费防伪专线：800 810 8315
服务热线：400 6754 300
广州市品众电子科技有限公司
拥有北通 娱乐更轻松

GTcoupe®
Leading Innovation >>>
领先 · 创新

We are specialized in producing game accessories
我们专注于电子游戏周边产品制造

产品型号: JM-340
产品名称: PS3 蓝光多功能充电座

USB充电

精准定位

Mini USB



SONY® & PLAYSTATION 3® ARE TRADEMARKS OF THE SONY® CORPORATION.
THIS PRODUCT IS NOT SPONSORED,ENDORSED OR APPROVED BY SONY®.
利达成公司保留更改产品设计与规格的权利。所有资料经过小心核对，以求准确。
产品的规格、外观（包括但不限于颜色）以实物为准。此图为合成图。

compatible with
PS3™

产品描述:
- 专为PS3手柄充电设计，能协助PS3控制台给PS3手柄充电
- 能在同一时间为两个PS3的手柄充电
- 可以通过数据线连接充电器与手柄
- 双色LED指示灯，手柄充电状态一目了然
- 美观,时尚,方便,非常好的稳定性
- 输入电压: 5V; 电流200-400毫安

GTcoupe®
金膜（香港）电子有限公司
GT-COUPE (HK) ELECTRONIC CO.,LTD
深圳市利达成电子厂

中国总代理：广州威达电子
地址：广州市荔湾区新基路26号粤景电子城一楼A17档
电话：020-62883180
联系人：骆先生
手机：13826003215
MSN:lzytina@hotmail.com QQ:732497248
E-mail：gt020@vip.163.com 网址：www.gt-5game.com

365天
一年质保
ISO 9001:2000 SGS
RoHS

深圳市诚信经营企业
ISO9001:2000国际标准化质量管理体系企业

TV GAME半月刊 | 2009.12A

CONTENTS

游戏机 TV GAME 实用技术



总第239期 12A

COVER STAFF

封面用图：《铁拳6》
封面设计：一刀

©1994-2009 NBGI.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 5
排行榜 20
黄金眼 22
新作短波 24

游戏情报站要闻

加大码NDSi登场！屏幕尺寸大幅提高 5
PSP《怪物猎人日记》公布 6
《GT赛车5》开发成本超过6000万美元 6
Wii热度消退，任天堂利润遭腰斩 7

前线狙击

梦幻之星 携带版2 9
最终幻想XIII 10
王国之心 梦中诞生 14
新超级马里奥兄弟Wii 16
神曲 地狱篇 18

P10 前线狙击



实用技术 GUIDE & REVIEW

P35 攻略透解



P52



P42



P28



P58



攻略透解

使命召唤 现代战争2 28
铁拳6 35
猎天使魔女 42
极限竞速3 52
光之4战士 最终幻想外传 58

特快专递

超级机器人大战NEO 66
野性传奇 68

研究中心

真·女神转生 奇幻之旅 76
未知海域2 纵横贼道 78

游戏3.0 71
软硬兼施 72
游戏进行时 74

读编交流 EDITOR & READER

编辑部落 P112





游风艺苑 96
读编往来 98
问题小卖部 104
小编寄语 106
游话好好说 108
天下聚会 109
发售表 110
编辑部落 112

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE

P82 特别企划



P92 多边共享区



特别企划 82
多边小百科 89
影漫搜查线 90
多边共享区 92
自由谈 94

黄金眼REVIEW

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 81



LOONG
WWW.LOONG3D.COM
贰零零玖中国国民网游
10月28日 不删档内测
三反承诺 放心游戏
反外挂 反欺诈
反打钱工作室
美女会乳摇？武器会变形？萝莉当坐骑？装备有灵魂？
更多神奇等你发现……
登录指定网址：http://ucg.loong3d.com 领取价值千元商城道具
大承网络
上海大承网络技术有限公司
邮编：200051
客服热线：021-61454816
地址：上海天山支路168号虹桥电子时代广场五层
客服邮箱：loong@dacn.com.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

苍翼默示录 连续升级 光盘

NDS

RPG工具箱DS 24
光辉圣约3 瞳 25
光之4战士 最终幻想外传 23 58
牧场物语 双子村落 26
勇者斗恶龙Ⅸ 74
真・女神转生 奇幻之旅 76

PS3

MAG 27
边境之地 23 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 81
犯罪现场调查 致命意图 光盘
猎天使魔女 22 42 光盘
忍者龙剑传Σ II 光盘
三连星 23
三重宇宙 光盘
神曲 地狱篇 18
生化奇兵2 光盘
使命召唤 现代战争2 28
世界足球胜利11人 2010 22
铁拳6 23 35 光盘
未知海域2 纵横贼道 78 光盘
野性传奇 68
战地 恶人连2 光盘
正当防卫2 光盘
最终幻想 X III 10
最终幻想 X IV 25

PSP

合金弹头XX 26
横行霸道 唐人街战争 75
梦幻之星 携带版2 9
噬神者 24
王国之心 梦中诞生 14

Wii

超级机器人大战NEO 23 66
太鼓之达人Wii 咚咚和2代目 26
新超级马里奥兄弟Wii 16 光盘
战国无双3 光盘
罪与罚 宇宙的继承者 74

X360

边境之地 23 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 81
地铁2033 27
犯罪现场调查 致命意图 光盘
横行霸道Ⅳ 风流托尼之歌 23
极限竞速3 52
猎天使魔女 22 42 光盘
三连星 23
神曲 地狱篇 18
生化奇兵2 光盘
使命召唤 现代战争2 28
世界足球胜利11人 2010 22
铁拳6 23 35 光盘
野性传奇 68
战地 恶人连2 光盘
正当防卫2 光盘
最终幻想 X III 10

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

铁拳6 CG动画欣赏

编辑部游戏实况
未知海域2 纵横贼道
联机游戏影像

最强本田来袭！
KUSUMONDO
上海正阳冠军挑战赛集锦

猎天使魔女
全挑战无伤指南

忍者龙剑传 ΣII
新增BOSS 超忍无伤演示

新・接触：PEGA英雄吉他

新作影像集锦

《新超级马里奥兄弟Wii》
《战国无双3》预告片1&2
《苍翼默示录》连续升级
《战地 恶人连2》
《猎天使魔女》幕后制作特辑
《生化奇兵2》
《边境之地》
《犯罪现场调查 致命意图》
《正当防卫2》

游戏广告欣赏

《铁拳6》《猎天使魔女》等

动画情报站

ENDING SONG
《三重宇宙》开场动画

本期光盘特别附赠

《大神》名曲集+游戏壁纸+Level-5 TGS三大NDS游戏试玩版











征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的"一球成名"栏目又回来了！从即日起，"一球成名2010"向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！



入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投稿有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

猎天使魔女 ①	SEGA/Platinum Games ②	动作 ③
多机种 ④	BAYONETTA ⑤	⑥ 日版
	2009年10月29日 ⑦ 1人 ⑧	7980日元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶　王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年12月1日
定　　价：人民币9.80元

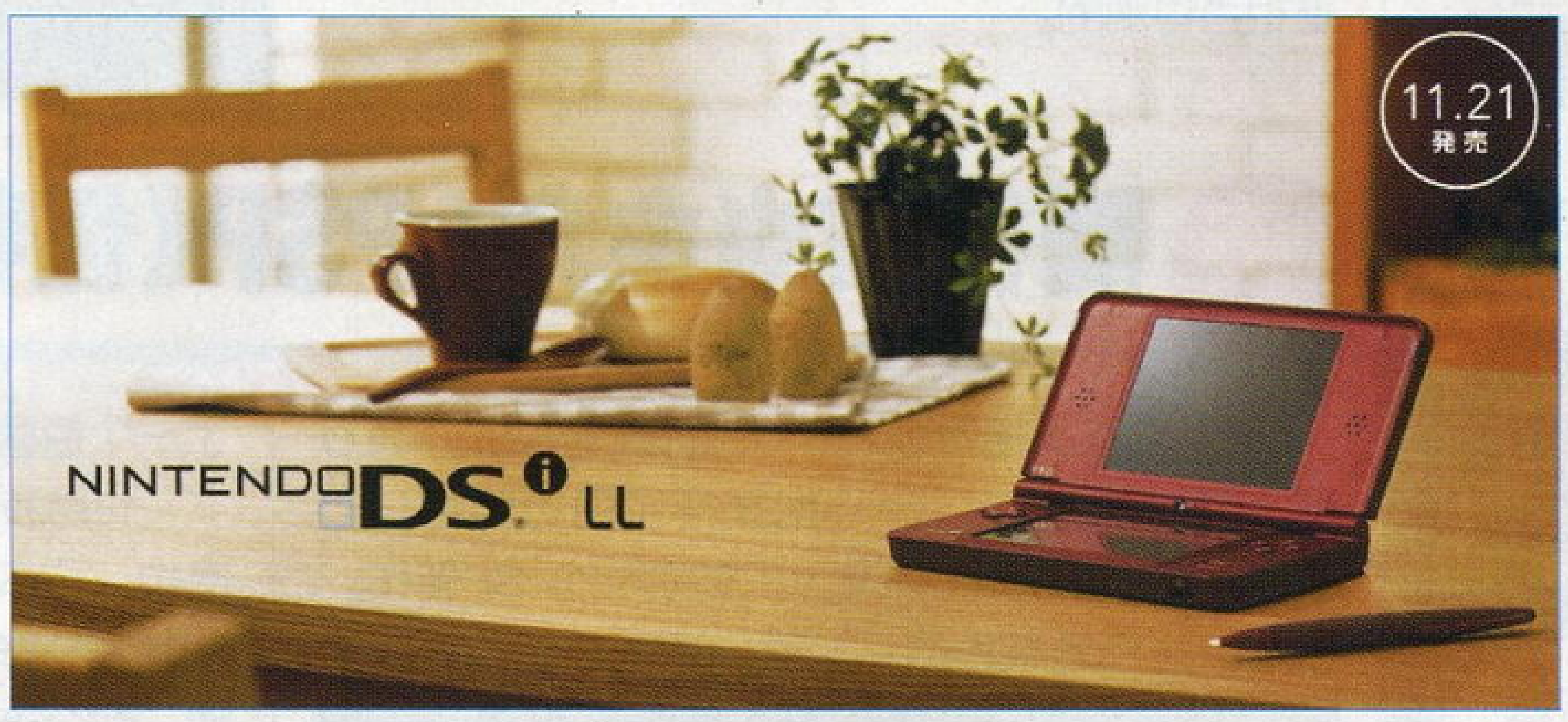
游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

硬件 HARDWARE 加大码NDSi登场！屏幕尺寸大幅提高

去年11月任天堂刚在日本推出了NDSi，相隔一年，又一个新机型将与玩家见面。10月26日，《日本经济新闻》率先披露任天堂将于年内推出NDS最新机型，在屏幕尺寸和机身大小方面会大大提高。10月29日，任天堂正式公布了NDSi LL，其发售时间为11月21日，定价为2万日元，有酒红色、深褐色与白色可选。欧版与美版定名为NDSi XL，预定2010年第一季度发售。



NDSi LL是一款加大版新机型，与NDSi相比最大的变化就是两个屏幕的尺寸都从3.25英寸加大到4.2英寸，这使其屏幕大小与PSP-3000已经非常接近(4.3英寸)。虽然屏幕尺寸加大，NDSi LL的电池续航时间却比NDSi有所提高，在最大亮度时可连续使用4～5小时，比NDSi多1个小时。最低亮度时可以连续使用13～17小时，比NDSi延长约3个小时。NDSi LL内附两个触控笔，一个是普通大小的触控笔，还有一个是更容易使用的圆珠笔状触控笔。

任天堂表示，推出NDSi LL的主要原因是考虑到老年人和视力较差的人们，用更大的屏幕让他们看得更加清楚。此外NDSi LL的屏幕可视角度也经过了改良，岩田聪表示希望玩家在玩NDSi LL时，可以让旁边的朋友更方便地围过来观赏。考虑到游戏的兼容性问题，NDSi LL虽提高了屏幕尺寸，但解析度不变。由于屏幕扩大，NDSi LL的机身也变得更大，长度增加2.4CM，宽度增加1.65CM，厚度也增加了0.23CM。重量从214克增加到314克。

任天堂同时也公布了NDS目前的累计销量。截至9月30日，NDS各机型总共售出1亿1348万台，其中今年4～9月期间销售了1170万台。



■虚线框即普通NDSi屏幕大小。



■圆珠笔状的触控笔握感会更加舒适。



▲屏幕与机身尺寸的扩大程度非常明显。

NDSi LL规格

■屏幕尺寸：4.2英寸

■机身尺寸

长	161.0mm
宽	91.4mm
厚	21.2mm
触控笔长	96.0mm
触控笔长(大)	129.3mm

■重量：314克

■充电时间：3小时

■电池续航时间

最低亮度	约13～17小时
低亮度	约11～14小时
中亮度	约 9～11小时
高亮度	约 6～ 8小时
最高亮度	约 4～ 5小时

■内置软件

NDSi浏览器
随身记事本
大人的DSi训练文系篇
大人的DSi训练理系篇
明镜国语 乐引辞典

■输入/输出端子

NDS卡带插槽
SD卡插槽
AC电源适配器端子
立体声音箱/内置麦克

■同捆内容

NDSi LL本体
NDSi电源适配器
NDSi LL专用触控笔
NDSi LL专用触控笔(大)
简明使用指导
使用说明

DIGEST 本期大事记

10.25 Capcom在日本召开的"怪物猎人狩猎王09"决赛，活动中宣布将推出PSP的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》。

10.29 任天堂公开了屏幕尺寸增加到4.2英寸的NDSi LL，日版发售时间为11月21日，售价2万日元。美版名为NDSi XL，预定明春发售。

10.29 任天堂公布上半财年财报，销售利润暴跌52%，Wii销量同比减少了将近一半。岩田聪表示错误估计了当前的业界形势，因此将全年利润预期大幅下调700亿日元。

10.29 Capcom公布财报，上半财年销售额大增68.3%，《失落的星球2》目标销量370万。

10.30 索尼宣布第一财季PS3与PSP的软硬件销量均大幅降低，不过下半年形势乐观。

10.30 索尼宣布上半财年亏损632亿日元，营业收入从4.051万亿日元大幅降低到3.261万亿日元。SCE所属的索尼网络化产品与服务部门是索尼巨额亏损的主要原因，上半财年亏损额达588亿日元。

10.30 NBGI宣布《铁拳6》出货量已经突破250万套。

11.05 Square Enix召开财报说明会，全年利润预期下调50亿日元，财年内计划裁员四五百人。《最终幻想XIII》美版计划财年内发售。

11.05 美国沃尔玛宣布推出X360优惠购机活动，Arcade版X360实际价格降至99.99美元。

NOTEPAD

新闻资讯 游戏情报站

业界声音

既然普通电视节目都已经转向高清，我们自然也要进入高清时代。



任天堂研发部长竹田玄洋最近暗示任天堂的高清主机已经准备就绪，宫本茂也表示："我们不能与潮流对抗，现在很多消费者看过高清之后都说不想再看标清了。"

Home目前不是我们的优先目标。



SCEE的Home事业主管Pete Edwards最近在伦敦某会议中表示，欧洲的PS3用户平均在Home中花了56分钟，证明该商业模式确实有前景，不过当前并非SCEE的重点。业界纷纷将这句话解读为索尼将会把Home计划打入冷宫，不久索尼官方向媒体致信表示"Home仍然是我们的优先目标"。

软件 SOFTWARE 《现代战争2》预定量创新高

Infinity Ward曾经表示，《使命召唤 现代战争2》的目标是成为"有史以来最畅销"的游戏。实现这个目标也许有些困难，不过至少在某些零售店，它已经创造了新纪录。美国最大游戏零售商GameStop的副总裁Tony Bartel最近向《今日美国》透露，《现代战争2》已经成为其自创办以来预定量最高的游戏。

Tony Bartel说："从所有迹象来看，我们预计《使命召唤 现代战争2》将成为今年首发销售额最高的娱乐产品。目前在我们的6200多家分店里，它已经创造了最高的预定量记录。"此前GameStop历史上预定量最高的游戏是《光环3》。



特报 SPECIAL Capcom业绩大增，《失落的星球2》目标销量370万！

Capcom于10月29日公布了上半财年的业绩，在多家公司业绩都在下滑时，Capcom仍然保持两位数的增长。4～9月份，Capcom的销售收入达到了389亿日元，同比增长24.5%。

Capcom业绩增长的主要原因是家用机业务，上半财年其销售额为277亿日元，同比提高68.3%。Capcom在其财报中说："日本国内游戏市场一直处于下滑趋势，不过已经开始出现恢复的迹象。一些大作的发售将会激活家用机市场。"

虽然上半年成绩出色，Capcom并没有调高全年的销量预期。因为上财年同期有《生化危机5》、《街头霸王Ⅳ》等大作。今年下半财年Capcom寄予厚望的大作是《失落的星球2》，Capcom为两个版本的总销量制定了370万套的目标。《黑暗虚空》目标销量为130万套，《超级街头霸王Ⅳ》目标销量110万，《生化危机 黑暗历代记》目标80万。可体感操作的PS3版《生化危机5 导演剪辑版》目标销量为30万套，考虑到该作本财年内仅在日本发售，这个销量目标还是相当可观的。





要普及数字下载还需要20年甚至更长时间。

虽然任天堂也在大力发展数字下载，但岩田聪认为让数字下载取代零售渠道成为主流至少需要20年。



我们每次都希望它更有趣，然而购买《星际火狐》的人却在逐年减少。

宫本茂表示自己非常喜欢"《星际火狐》系列"，每次任天堂开发系列新作时，他都希望人们和他一样喜欢，然而玩家的冷淡反应却让他非常失望。



Wii已经处于停滞状态。

任天堂社长岩田聪在财报说明会中承认，目前Wii的处境非常艰难，"乐观情绪已经转冷"，而且要从需求的低迷中恢复过来将会非常困难。

业界声音

特报 SPECIAL 随行猫当主角！PSP《怪物猎人日记》公布

《怪物猎人携带版2nd G》销量已经超过360万套，《怪物猎人3 tri》也获得了百万销量，但Capcom仍然不愿公布最让玩家期待的PSP新作。但最近在日本举办的一个特别活动却给玩家带来了一个惊喜。



10月25日在日本召开的"怪物猎人狩猎王09"决赛中，日本各地的14组参赛选手进行《怪物猎人3 tri》的最终角逐。系列制作人辻本良三出席了该活动，他公布的一款新作将会场气氛推向了高潮。

辻本良三首先宣布与NBGI合作，街机新作《太鼓达人13》将会出现随行猫艾鲁和小猪。而最令人惊喜的是《怪物猎人》将重临PSP，这次是以艾鲁为主角的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》。这是"《怪物猎人》系列"的首个衍生作品，目前详情不明。辻本良三说："之所以有这样的计划，正是因为有许多人希望以艾鲁为主人公制作游戏"。

硬件 HARDWARE X360降价至100美元

100美元被认为是游戏主机的最低价位，PS2用了8年的时间售价才降到100美元，而X360如今已经实现了100美元的终极低价。11月5日，零售业巨头沃尔玛在其官方网站中放出了Arcade版X360的诱人促销信息：近期在沃尔玛购买价格199.99美元的Arcade版X360，就可以获得一张100美元的代金券，用这张代金券可以在沃尔玛网络商城中购买任何物品。也就是说，沃尔玛的Arcade版X360相当于售价降到了99.99美元。

软件 SOFTWARE 《GT赛车5》开发成本超过6000万美元

次世代游戏的开发成本在飙升，过去1000万美元已经是顶级大作的成本，现在已经是起步价，成本达4000万美元以上的游戏越来越多。最近Polyphony Digital社长山内一典在《汽车周刊》的采访中表示，《GT赛车5》的预算约6000万美元。山内一典说："还有其他游戏成本比这更高的，考虑到本作的内容和规模，我认为这已经是一笔相当小的数目了。"

《GT赛车5》是有史以来规模最大的赛车游戏，收录约1000辆赛车，每辆赛车由40万个多边形构成，这是《GT赛车4》的100倍。而且车损要素也使得车体建模的制作更加复杂。本作收录的赛道数量超过70条，而且还有一个在系列作中首次



出现的赛道编辑器，让玩家自己建造新赛道。另外山内一典还表示，《GT赛车6》不用再等待那么多年，因为《GT赛车5》是在全新的主机上开发，积累了经验又有现成的技术后，《GT赛车6》的制作速度将大大加快，成本也会大为降低。

特报 SPECIAL SE裁员悄然进行，《FFXIII》美版明年4月前发售？

不久前业内有报道称Square Enix将会进行人数达200～300人的大裁员，不过迄今为止SE方面一直没有对这则报道作出回应。不过SE近日在其财报说明会中确认，大裁员早已经在悄然进行，而且裁员规模比传闻的更大。

今年SE有《勇者斗恶龙Ⅸ》和《最终幻想XIII》发售，按理应该是大丰收的一年，然而对Eidos的收购消耗了



SE不少的资金，而裁员产生的相关费用也使得SE的业绩遭到影响。SE于10月29日宣布，其全年利润预期将会下调50亿日元。SE表示，利润预期下调的主要原因是收购Eidos的相关费用，此外还要向被裁掉的员工支付解雇费和新职介绍费。截至2009年3月末，SE的员工总数（含Eidos员工）达3805人，SE计划在本财年内裁员10%～15%，也就是说预计会裁员四五百人，Square Enix、Eidos和Taito都会有不同程度的裁员。

虽然SE下调了利润预期，不过有两大巨作撑腰，本财年SE的业绩仍将大幅超越去年。预计每股收益可达87日元，去年为55日元。在11月5日召开的财报说明会中，SE表示其上半财年游戏总销量为1027万套，预计全年销量可达2600万套。和田洋一着重表示，《最终幻想XIII》的美版有望于本财年内发售，即2010年4月之前。

新闻资讯 游戏情报站

特报 SPECIAL Wii热度消退，任天堂利润遭腰斩

今年上半年，由于Wii的大作数量不多，而且价格长期不降，因此其主机销量在全球范围大跌，这使得连续数年业绩高速上升的任天堂终于开始触顶回落。任天堂于10月29日宣布，其截至9月30日的上半财年利润同比暴跌52%，从1448亿日元减少到695亿日元。销售收入也从8369亿日元减少到5481亿日元，降幅为34.5%。

上半财年，Wii全球销量从去年同期的1010万台减少到575万台，目前Wii的累计总销量为5614万台。由于用户基数仍在提高，因此Wii的软件销量降低幅度不大，从8140万套减少到7620万套。任天堂在财报说明会中表示，上半财年Wii的大作数量太少是硬件销量下滑的主因，此外日元的持续升值也是利润大跌的重要原因。

相比之下，已经5岁的NDS生命力更加旺盛。上半财年其销量从1370万台减少到1170万台，其中NDSi销量为720万台，目前NDSi的累计销量已经突破千万。上半财年NDS的软件销量也从8500万套降低到7110万套。

任天堂表示，目前为止的经营状况比预想的还要糟糕，因此将其全年利润预期从3000亿日元下调到2300亿日元。上财年任天堂的利润为2800亿日元。本财年任天堂的业绩负增长几乎已经成为定局。任天堂社长岩田聪表示，业绩大幅降低是因为任天堂错误判断了市场环境，他说：“市场状态比预期的还要冰冷，我们现在已经在为明年做准备，思考明年该怎么办。”

任天堂于10月30日发布了一份财报的补充文件，公布了本财年几款大作的销量。虽然任天堂的业绩大幅下降，但游戏销量仍然是其他厂商望尘莫及的，年中发售的《Wii Sports 运动胜地》累计销量已经达到697万套，千万套目标指日可待。下半财年的《Wii Fit Plus》、《新超级马里奥兄弟Wii》等游戏也制定了销量1000万以上的目标。

上半财年Wii大作销量

游戏名	销量	累计销量
Wii Sports 运动胜地	697万	697万
Wii Sports	483万	5050万
Wii Fit	428万	2250万
马里奥赛车Wii	296万	1840万
Wii Fit Plus	213万	213万
Wii Play	145万	2440万

上半财年NDS大作销量

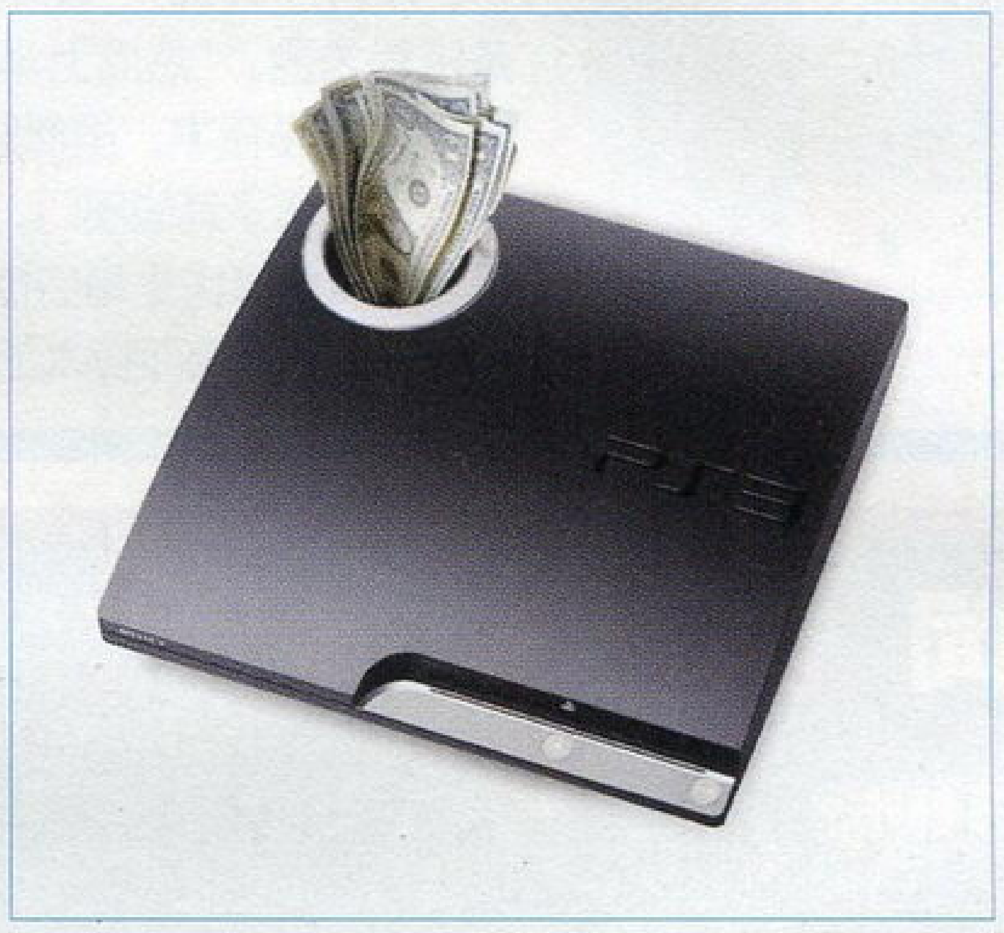
游戏名	销量	累计销量
口袋妖怪 白金	263万	639万
口袋妖怪 心之金・魂之银	227万	227万
新超级马里奥兄弟	149万	1990万
马里奥赛车DS	148万	1610万
朋友聚集	145万	145万
莱顿教授与恶魔之箱	126万	126万

特报 SPECIAL SCE持续亏损，下半年有望改善

在任天堂财报公布的第二天，索尼也公布了上半财年的财报。任天堂只不过是利润下降，而索尼则是亏损额加大，处境不容乐观。

10月30日，索尼宣布上半财年亏损632亿日元，营业收入也从去年同期的4.051万亿日元大幅降低到3.261万亿日元。虽然索尼的亏损额相当惊人，不过已经比之前路透社分析家预计的赤字规模减少许多，原因是7～9月的经营状况比预期理想，亏损额为263亿日元。

SCE所属的索尼网络化产品与服务部门是索尼大规模赤字的主要原因。上半财年该部门营业收入为3526亿日元，亏损588亿日元。虽然财报中并没有明确指出SCE的亏损额，不过有提到：“游戏业务的销售额同比降低，主要原因是日元升值，以及PS2软硬件销量的降低。”上半财年PS2销量从250万台减少到190万台，PSP销量从320万台降低到300万台，不过PS3因为超薄版的推出，销量从240万台提高到320万台。



索尼还指出电影业务、VAIO笔记本电脑、BRAVIA电视以及索爱手机都出现了亏损，不过索尼金融部门销售额翻倍，音乐部门由于迈克尔·杰克逊专辑的畅销也实现了销售额的增长。此外，之前1.6万人的大裁员所产生的成本缩减效应已经显现。虽然上半财年亏损额巨大，索尼对全年业绩仍然看好，将全年预计亏损额从1200亿日元下调到950亿日元。

INFO 新闻短波

《铁拳6》出货250万

《铁拳6》的业界评价并不是很高，不过借助跨平台的优势，销量仍然令人满意。NBGI于10月30日宣布该作PS3/X360版发行量已经超过250万套。

《苍翼默示录》登陆PSP

Arc System Works宣布将于2010年2月25日在PSP上推出经典街机格斗游戏移植作《苍翼默示录 携带版》，本作将收录原作全部12名角色以及家用机版的全部内容，并且增加了一个斗技场模式。

《塞尔达传说 灵魂轨道》赠品

任天堂宣布日本的《塞尔达传说 灵魂轨道》（日版副标题为《大地的汽笛》）早期购入者将会得到一个羽毛状透明触控笔，该作将于12月23日发售。



《刺客信条》更多新作

《刺客信条》是近年来育碧最畅销的游戏，续作《刺客信条II》尚未发售，育碧已经在忙于另一款新作的开发。育碧首席财务官Alain Martinez日前表示，下一款《刺客信条》新作可能会在明年发售。

《MHP2G》新PSP套装

索尼宣布将于12月10日限量推出《怪物猎人 携带版 2nd G》与跃动蓝PSP-3000组合的“猎人新手套装”，定价为1.85万日元。



《猎天使魔女》大热销

世嘉的《猎天使魔女》质量之高出乎意料，玩家的反响也非常热烈。据Media Create统计，该作发售首周销量将近20万套，其中PS3版为13.5万套，X360版销量6.4万套。其中X360版虽然销量不及PS3的一半，不过已经大大超出世嘉的预期，以至于在东京多家游戏店都全面售罄。X360版《猎天使魔女》全面脱销的主要原因可能是因为该作是首款获得《FAMI通》杂志满分评价的X360游戏。

PSP版《真・三国无双5 帝国》公布



Koei Tecmo宣布，《真・三国无双5 帝国》将于12月23日推出PSP版，本作将在PS3版基础上追加无线通信对战模式，并收录PS3、X360版全部16种自定义防具套装的下载内容。

《最终幻想XIII》OST

Square Enix宣布将于2010年1月27日推出《最终幻想XIII》的音乐原声CD集，由4张CD组成，作曲者为《沙加 开拓者》和《最终幻想X》的浜涡正志。CD中还将收录菅原沙由理演唱的主题曲《君がいるから》以及插曲《Eternal Love》。这套CD的初回生产限定盘将收录由本作监督鸟山求编写的广播剧CD《最终幻想XIII 零章 誓言 Story01 相遇》。

《007 黄金眼》重生

N64的《007 黄金眼》是最早将FPS成功转移到家用机的典范，最近有传闻称该作可能会在Wii上推出重制版。最近一份来自Eurocom公司动画设计师的简历暗示了《007 黄金眼》Wii重制版正在开发中，Eurocom公司之前负责了多款《007》游戏，而目前《007》游戏版发行权持有者Activision也多次表示他们正在开发《007》最新作。

聚焦Jump Festa

Tecmo宣布将会在11月14～15日召开的ACG盛会“Jump Festa”期间公布一款重要新作，NBGI也宣布届时会有“重大发表”，据传这将会是“《传说》系列”新作，也有可能是《薄暮传说》的Wii移植版。

《风来的西林3》移植PSP

Chunsoft宣布，2008年发售的Wii游戏《风来的西林3》将于2010年1月28日推出PSP版，该作除了调整游戏难度外，还追加了原创迷宫。



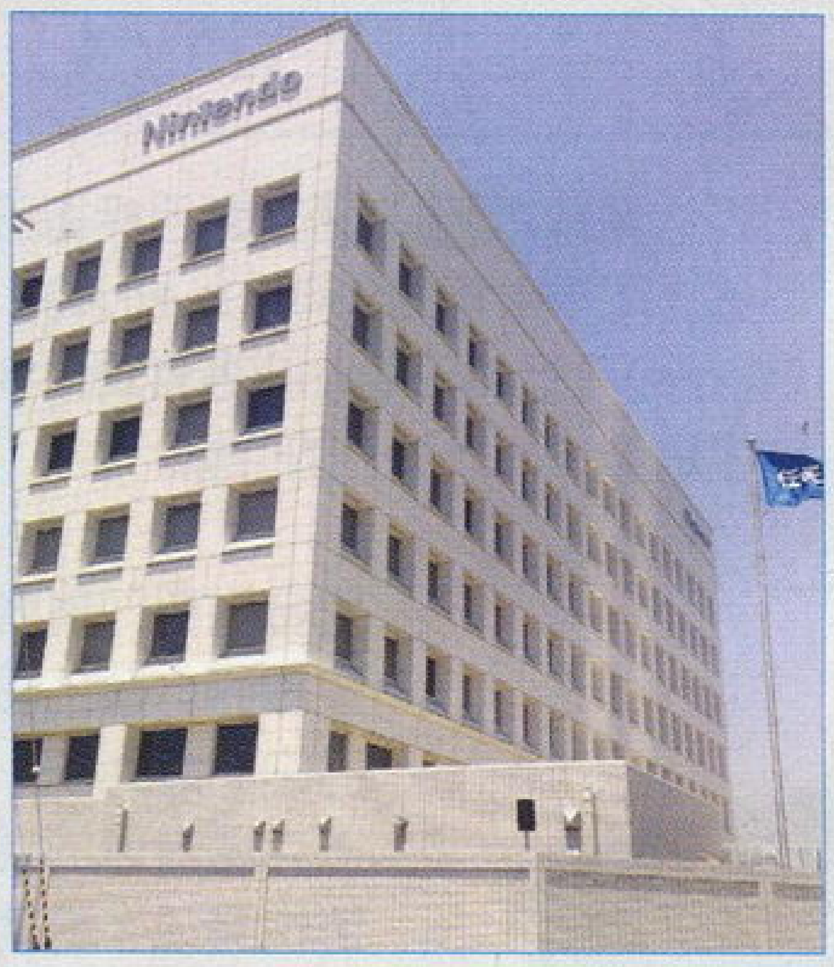
INFO

新闻资讯 游戏情报站

REVIEW 新闻综述

■任天堂的失足

10月末多家厂商接连公布了上半财年的财报，由于上半年整体市场萎靡，各厂商的处境都很不妙，其中尤以任天堂的业绩最令人失望。岩田聪明确表示自己错误估计了市场趋势，当极度火爆的市场突然降温，要恢复元气非常困难。在日本，Wii的多款大作发售，又实施了大降价，主机销量仍然不及





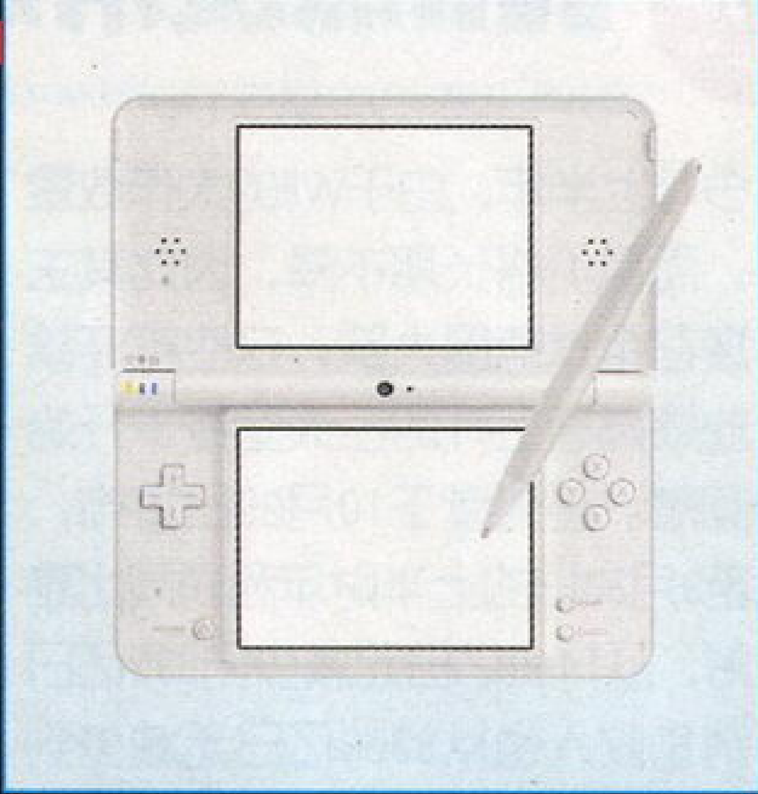
PS3，今年年末估计要吃一场败仗。不过在欧美Wii的降价效果立竿见影，销量达到PS3的两倍左右，其主导地位仍然不可动摇。尽管如此，连续几年盈利高速增长的任天堂不会甘于业绩的负增长，目前任天堂已经在筹划下一个重要硬件，最近Wii HD的消息传得很凶，任天堂的几位高层也在大谈自己对高清时代的展望，看来最先推出下一代主机的确实很有可能会是任天堂。

■SCE的盈利之战

平井一夫说："现在我最大的目标是扭亏为盈。"然而上半财年SCE再次出现了巨额赤字，虽然588亿日元的亏损中也包括了其他部门，但SCE本身的赤字规模应该也是相当惊人的。为筹备超薄PS3的发售而投入的巨额资金应该是亏损的主要原因，据称SCE为今年年末商战期间准备的广告总预算就超过了3亿美元。今年秋冬商战期间PS3的广告投放密度很高，效果也是立竿见影，目前PS3在全球范围人气沸腾，在欧美的销量也大幅超越X360，预计很有希望超过索尼制定的财年销量计划。索尼把所有的希望都放在了下半年，大作数量非常密集，大作带来的丰厚利润是SCE实现盈利的最大希望。

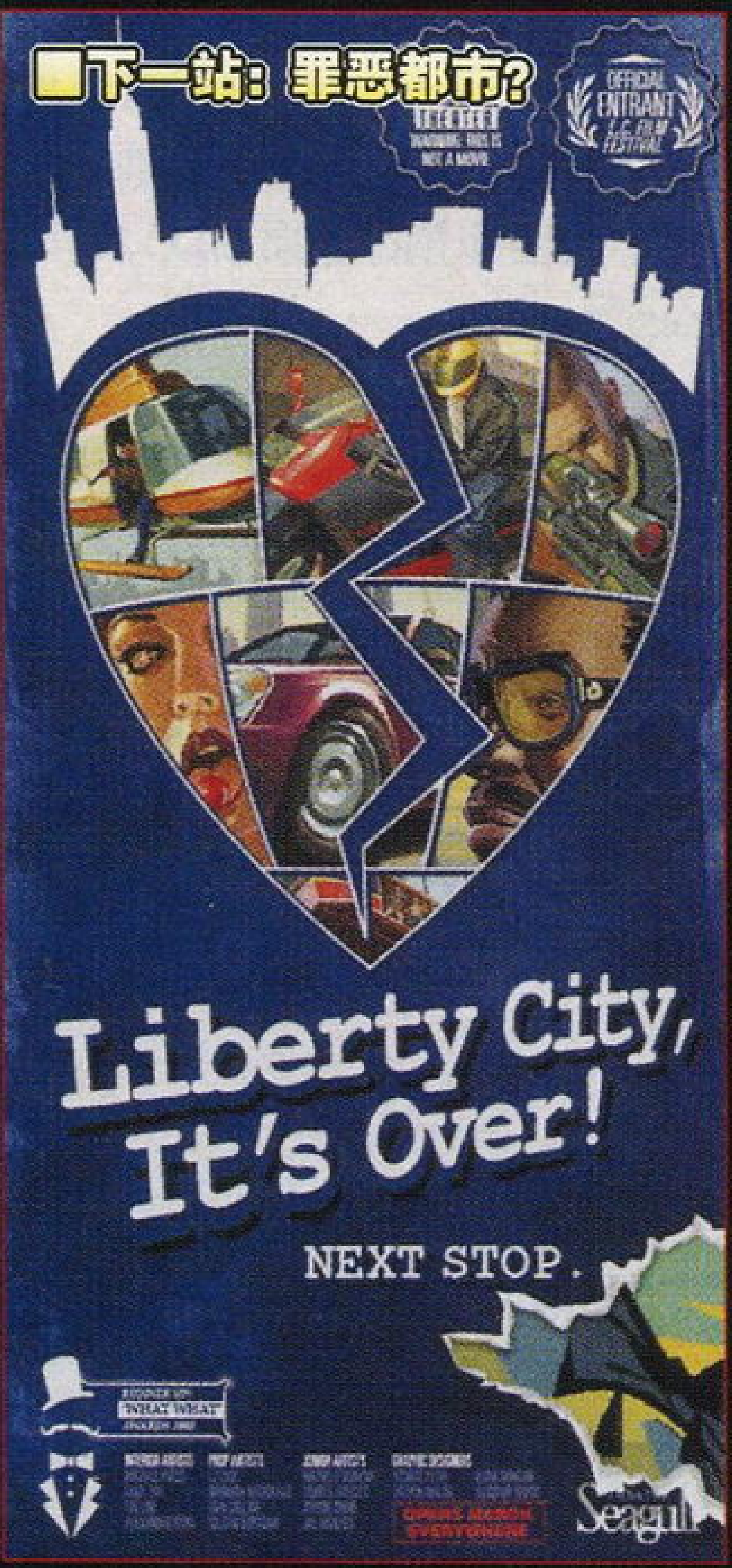
★本期之星 NDSi II

通常游戏机的改良趋势都是越做越小，无论是家用机还是掌机，都会在工艺的改进中不断瘦身。但NDS绝对不是普通的游戏机，它不仅开启了操作革命的新时代，连进化方向都与众不同。在NDSi发售一年后登场的NDSi LL开始向着大型化发展，售价也小幅提升。从尺寸来说，NDSi LL已经与砖头非常接近，尤其是酒红色的款式更像砖头。把这么大的掌机放在口袋里肯定非常不便，不过这显然是为视力不好的老爷爷老奶奶们准备的掌机，机身加重权当锻炼腕力了。任天堂曾经提出要让NDS人手一台的目标，机型的多样化就是实现这一目标的必经之路，只有这样才能实现深度的市场细分，扩大用户覆盖面。老年人向来是NDS的幸运之源，过去的"脑白金风暴"就是从老年人中开始刮起，也许任天堂正在酝酿又一场面向老年人的风暴。



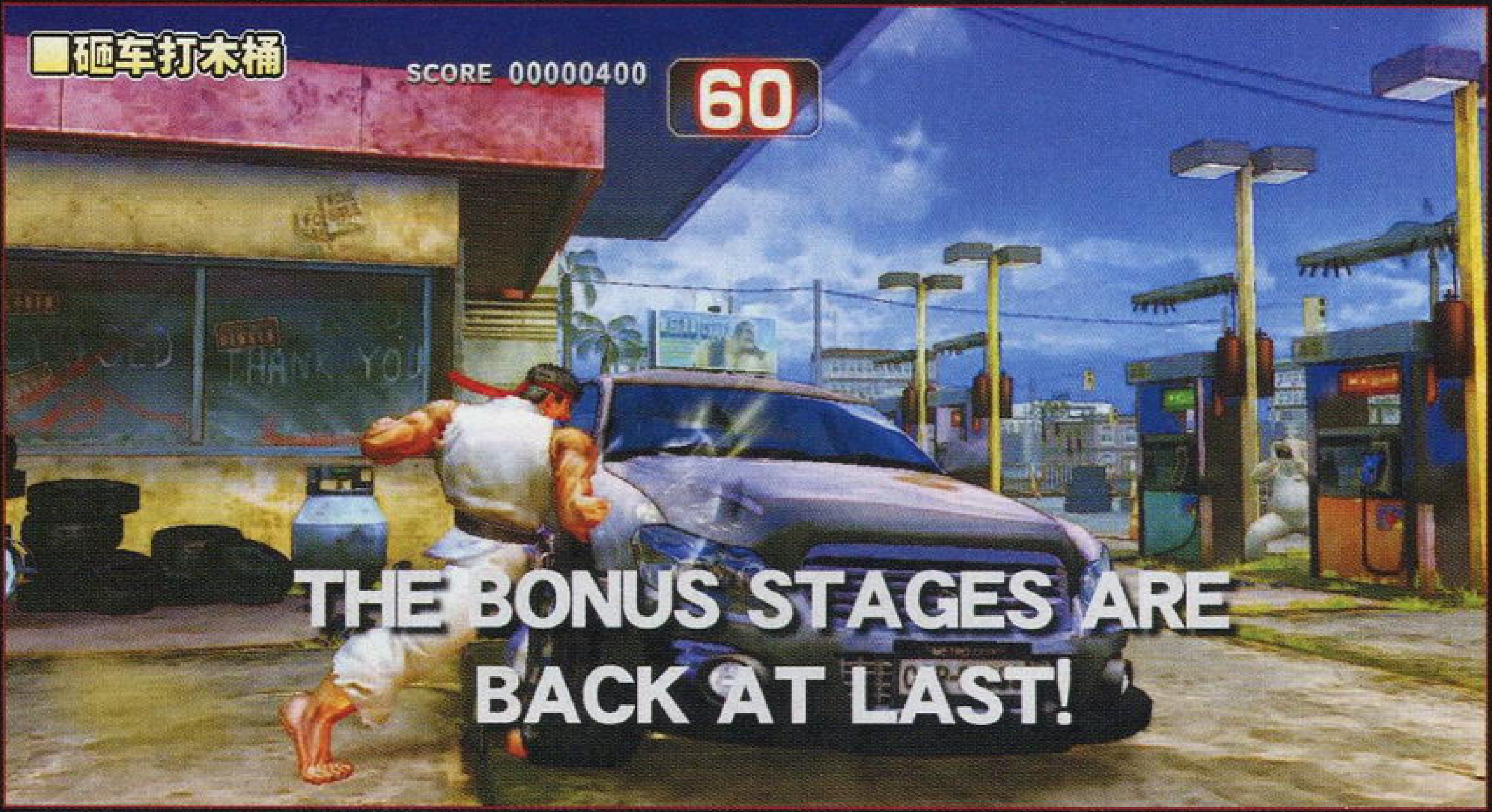
REVIEW

图说新闻 SCENE



■下一站：罪恶都市？

在零售版《横行霸道IV 自由城轶事》的说明书中，出现了这么一张图，"自由城已经结束"，下一站会是什么呢？图片右下角的配色有点像《圣安德里亚斯》中的Los Santos城，不过也有可能是罪恶都市中的花衬衫，如果按照之前《横行霸道III》三部曲的顺序，那么下一作的舞台应该是罪恶都市。按照图片中的提示，该作的公开时间应该是明年3月。



■砸车打木桶

传说中的附加关卡即将复活！在《超级街头霸王IV》中，你将可以尽情砸车打木桶，连画面都与《街头霸王II》中非常相似。



■《铁拳》电影版

已经公布了好几年的《铁拳》电影版仍然没有消息，不过现在总算有张海报可以解解馋。比起《死或生》等被糟蹋的电影，这部《铁拳》至少从人物扮相来看还是比较到位的，至于何时能够上映目前仍然没有确切的说法。



■《赤色要塞》归来

只要是经历过FC时代的玩家，几乎不可能不知道《赤色要塞》，这款出自Konami之手的作品与《魂斗罗》一样经典。在如今的怀旧游戏重制大潮中，《赤色要塞》可能也将重生。Deep Fried Entertainment目前正在开发的这款游戏对应的是WiiWare，不过官方并未对该作详情进行说明。



■《辐射》网游版设定图

Interplay公司最近发布了一批代号为"Project V13"的新作设定图，该作正是传闻中的《辐射》网游版新作，其制作人为系列缔造者Chris Taylor，这些设定图就是由他本人亲自在官方论坛上发布。



■神鬼寓言III

Lionhead仍然不愿公布《神鬼寓言III》的游戏画面，不过新公布的设定图透露了更多信息。看来本作有些文艺复兴时期的味道，正在朝着工业化革命时期迈进，游戏风格应该会与以往大为不同。

SCENE

如今的游戏界似乎非常流行“客串”，只要是ACG圈子里的人气角色，到处客串早已是家常便饭，原因很简单，因为FANS的力量是无穷的，厂商这么做自然能给游戏带来更大的卖点。下面就让我们随着这次新情报的公布，看看《梦幻之星 携带版2》里有哪些与客串相关的元素吧！



为保护星球并肩作战！



PHANTASY STAR PORTABLE 2 ファンタシースターポータブル2

西兹尔 シズル

种族：人类　CV：福山润

从西兹尔的表情和装束就不难看出，他在游戏中属于不折不扣的邪恶势力。一头银发的他言语极为轻狂，西兹尔之所以会出现在艾米莉亚等人的面前，似乎有着特殊的秘密。

米卡 ミカ

种族：不明　CV：大原沙耶香

米卡浑身散发出耀眼的金色光芒，是一名让人感觉非常超脱的神秘女性。关于她的身分目前不得而知，但情报显示米卡的存在和古代文明有关，相信是本作剧情中的一个重要人物。

梦幻之星 携带版2	SEGA	角色扮演
PSP ファンタシースターポータブル2		日版
预定2009年12月3日发售	1～4人	4800日元
无对应周边		

文 九兵卫　美编 木仙



切尔西 チェルシー

种族：兽人　CV：户松遥

切尔西是“Little Wind”的经理人，一些日常的事务和工作都由她来受理。平常显得极为干练的切尔西遇到困扰时，她会第一时间找到威尔丝拉聊天谈心。

关于战斗类型的新要素

除了不同的种族，游戏中还提供了4种战斗类型供玩家选择，攻击距离由远至近，所持武器种类由重变轻，根据战斗与敌人的情况可以进行调整。不同战斗技能，攻击、射击、法击这三项基本性能也会有所差异。另外，通过战斗可以获得对应战斗类型的点数并升级。



类型扩展

要想创造具有个性的战斗类型，玩家还必须熟悉类型扩展这一功能。通过分配扩展点数，就能设定各类型的装备等级。一切高级的武器和防具，也只有通过这个手段才能装备。当战斗类型等级提高时，扩展点数会上升。

能力发展方向



如果玩家给角色设定了能力发展方向，那么每次战斗类型等级上升时，角色就会相应能力的成长，这是很重要的一个育成要素。对于同一队伍的不同角色来说，互有侧重地成长也是非常关键的。



威尔丝拉·罗兰 ウルスラ・ローラン

种族：新人类　CV：田中敦子

在很多领域都有涉足的女性，被他人笑称“才色兼备”。威尔丝拉平时对工作要求很高，甚至不惜牺牲自己的个人时间，她和切尔西在“Little Wind”创立之前就是好友。

特别造型公布！

虽然无法将其他作品中的角色直接搬进游戏，但制作小组精心设计的“Cosplay服装”满足了FANS的愿望。让我们来看看游戏中的这些特殊装备吧。



《EVA 新剧场版》

▶绫波丽、明日香以及真嗣的战斗服，玩家手持的武器是隆基努斯之枪。难道说《梦幻之星》的世界中也有使徒的存在？（笑）



《Fate/stay night》

◀Servant登场！“《Fate》系列”中人气极高的Saber和Archer的造型也将被如实地在游戏中还原，连武器也和原作中完全一样！



初音未来

▲前段时间初音刚刚在SEGA的《初音未来 DIVA计划》中火了一把，这次SEGA又顺势将初音未来的造型搬到了本作里。不过，玩家手中的葱真的能作为武器来使用吗？（汗）

©SEGA



距离游戏正式发售还差一个多月的时间，目前可以说是《最终幻想XIII》公布信息最集中的时段。习惯了很长时间才可以得到一点新消息的FF FANS们想必都有点应接不暇了吧？接下来一个月时间内，您势必会遭到《FF XIII》新消息“狂潮”的袭击，做好准备吧（笑）！本次为您带来的是在这之前的“前戏”——第6名同伴的介绍以及有关召唤兽的最新消息。

文 白夜（levelup.cn）

美编 忽悠悠

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种 ファイナルファンタジーXIII		日版
2009年12月17日（PS3版）	1人	8800日元
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：12岁以上

白色的路希烙印

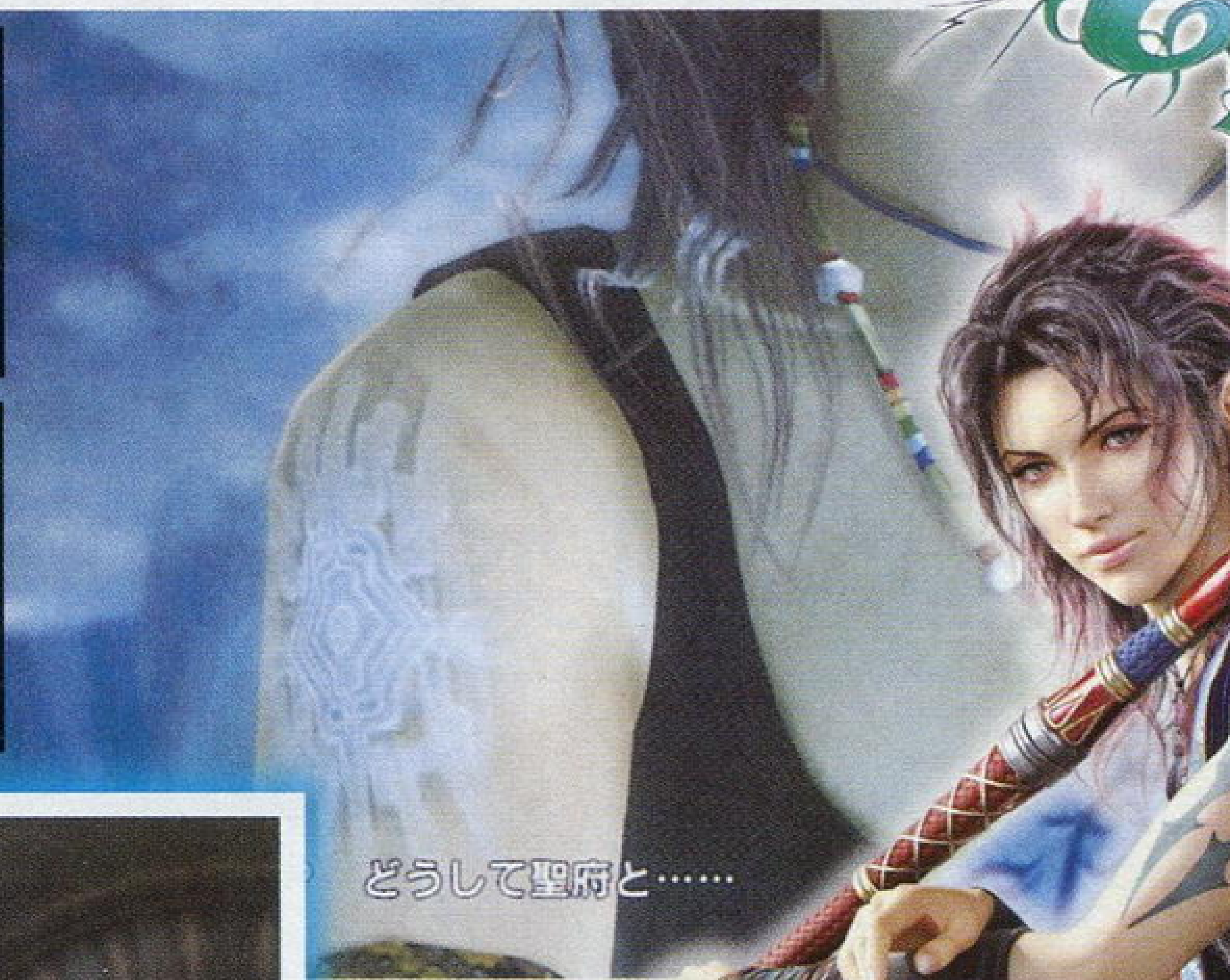
在最新公布的影像中，我们看到芳是作为圣府军的一员出现在斯诺被逮捕的现场的，不过斯诺却注意到了其右肩附近的烙印。没错，那正是路希的烙印，但为什么路希会和圣府军站在一边呢？此外，可以注意到芳的路希烙印形状和颜色都与闪电一行人的有所区别，由此推断赋予芳烙印的法尔希和也许和闪电等人遇到的并不是同一个。

芳的烙印



斯诺的烙印







同姓的两人的关系是……

从名字可以注意到，芳的姓“欧尔巴”是和香草（欧尔巴·黛亚·香草）一样的，由此可以推断两人之间应该有着某种关系。而从两人的打扮上看，也与其他人风格不同，有一些“少数民族”的感觉。从香草与下界脉冲有关系这件事来推断，也许两人都源自于脉冲的某个部落……



欧尔巴·芸·芳

Oerba Yun Fang

外表看起来很强悍的女子，性格十分豪爽且不拘小节。右臂上有路希的烙印，但她并不因此受到圣府军的特殊“待遇”，依旧可以和圣府军一起行动。其左肩上刺着会令人联想到尖锐兽牙的民族风纹身图案。



极具攻击性

芳的武器是一把两端均带有獠牙状利刃的长枪，当它挥舞起来时会伴随着一道道漂亮的红色与橙色掺杂的轨迹同时将敌人撕裂。芳的豪放性格配合这把杀伤力极强的武器使她在战场上极具攻击性，看来将会成为战斗中的主力。此外，她的武器很容易让人与系列中一个人气极高的职业联系起来——龙骑士，这也是“《FF》系列”中一个极具攻击性的职业。

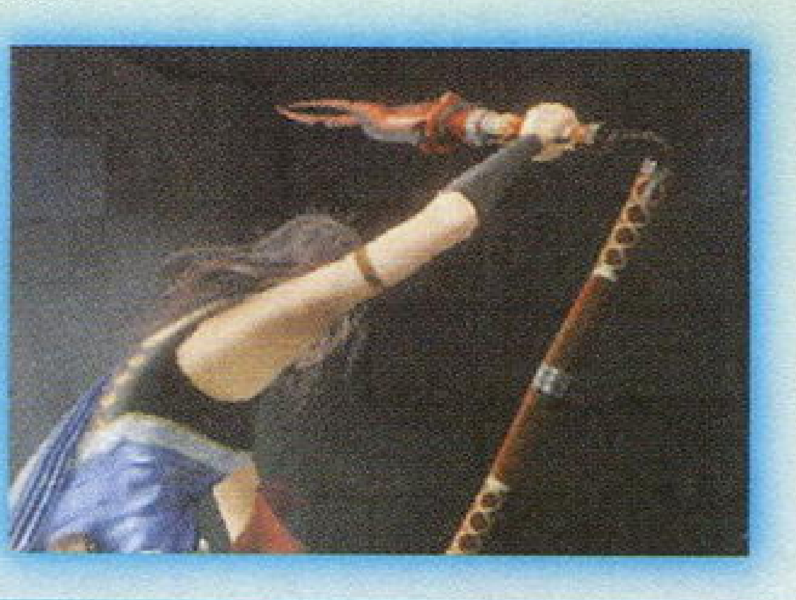


因为非常具有攻击性，所以芳最擅长的职务当然就是“攻击手（ATK）”，可以见到演示的几幅画面中芳都是以攻击手的职务战斗的，而此时如果可以给她搭配一名“追击手（BLA）”，那就可以将芳的攻击能力全部激发出来。两人在配合下可以很轻易地达成高连锁以及对敌人造成崩溃，一口气给予敌人最致命的伤害！



变成三节棍？

从之前的报道我们知道游戏中己方角色的武器多半都具备了某种特殊的变形能力，比如闪电的刀可以变形为枪……芳的武器也不例外。从画面中我们可以看到，她那把长枪被折成三节，中间以锁链相连，看起来如同三节棍一般。





武器能够成长？

在前不久结束的东京游戏展2009上提供的《FF X III》试玩版中，虽然芳并没有出现，但是却可以在选单中找到她的武器。而且更引人注意的是，各角色的武器后面还标着“LV”的字样，而之后游戏的导演鸟山求先生在接受采访时表示，这是因为游戏中的武器可以成长，而具体的武器成长系统目前还未公开！

锐利獠牙瞬间撕裂敌人！

“龙王”巴哈姆特登场！

既然是路希又是同伴，遵循着本作“一人一只召唤兽”的原则，芳自然也拥有与自己成依存关系的召唤兽，而她的召唤兽就是让众位FANS久等了的龙王巴哈姆特。从公布的画面可以看到，本作中的巴哈姆特同样与已经公布的奥丁、希瓦一样会有人形的模样。





百万龙炎将面前的一切燃烧殆尽！

从天而降的龙之王者

巴哈姆特的驾驶模式自然就是变成名副其实的龙王，而芳则是骑在它的背上进行战斗。可以看到巴哈姆特在驾驶模式中有非常丰富的攻击方式，爪击、獠牙……可以说它全身都是武器，而作为其招牌的一直以系列最强破坏力著称的“百万龙炎（メガフレア）”也依旧存在！



从画面上可以看到巴哈姆特吐出的火焰中浮现着两个某种纹章一样的圆环，应该是某种蕴含了魔法力量的攻击方式。





以利爪与獠牙作为武器

奥丁的武器是剑，希瓦姐妹的武器是轮胎，而巴哈姆特的武器就是它血红色令人生畏的利爪，此外，从系列的经验来看，巴哈姆特应该还会具有魔法等攻击方式。

巴哈姆特并不像其他召唤兽一样具有特定的某种属性，它是一个全能的战士。她的战斗概念是“空中袭击者”，会仰仗无与伦比的机动力以及豪爽的攻击将敌人打至空中并施以连击。

◀被召唤出的龙王巴哈姆特张开双臂站立于芳的背后，巨大的利爪显得格外醒目。

新闻资讯 前线狙击

FINAL FANTASY XIII

缠绕着火焰的绯红召唤兽！





布伦希尔德的武器既像斧头又像槌子，而实际上它也可以变形，变形后的形态与塞兹的武器非常像，看来还真是适合作为塞兹的召唤兽呢。

布伦希尔德

系列作品中首度登场的召唤兽，关键词是“火”，同样取材自北欧神话。神话中的布伦希尔德（ブリュンヒルデ）是以主神奥丁的女儿的身份登场的，所以本作中的布伦希尔德也有很多地方具有女性的特征，比如足部有如高跟鞋的设计等。

变成超级跑车华丽地冲向敌人吧！







布伦希尔德进入驾驶模式后会变成一辆超级跑车，而塞兹则会驾驶着它应战。除去对敌人进行冲撞外，它还可以从后面的排气管喷出“铁蒺藜炸弹”来进行攻击。而它的最终必杀技就是冠上传说火国之名的业火“穆斯贝尔烈焰”。



可以看到在对敌人进行攻击时除去布伦希尔德自身还有一些飘浮在空中的物体，它们似乎是布伦希尔德的零件，在空中执行支援射击。

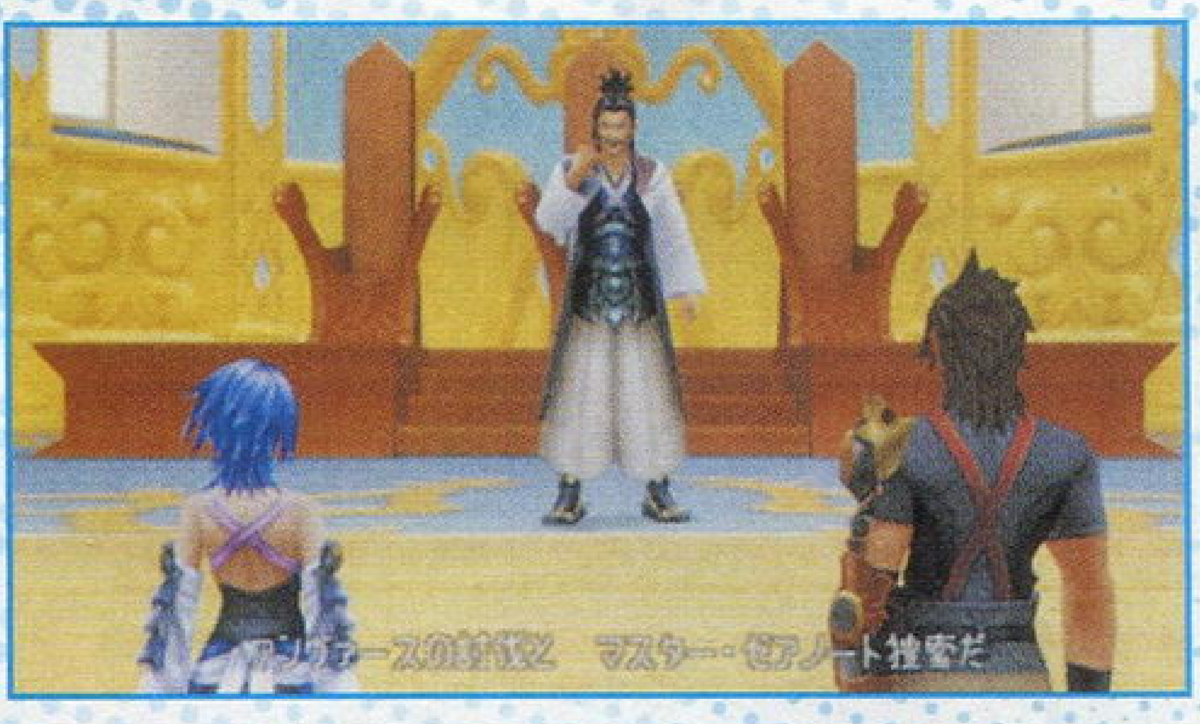
KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バース バイ スリープ

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

“《王国之心》便携系列三部曲”的最后一部《王国之心 梦中诞生》终于锁定了准确的发售日，而这一部被导演野村哲也称为有着“3代意义”的系列最新作也是三部作品中最受关注的。在之前介绍了与本作有关的很多迪士尼童话世界和角色后，游戏的原创剧情终于也有了最新的消息。本次为您带来的就是原创新角色以及充满乐趣的新系统的介绍。

王国之心 梦中诞生	Square Enix	动作角色扮演
PSP キングダムハーツ バース バイ スリープ		日版
2010年1月9日	1～3人	6090日元
对应通信机能		对应玩家年龄：全年龄



▶几人所处的世界是游戏的原创世界“启程之地”，也是故事开端的地方。在这里，艾拉库斯大师交给了主角泰拉和阿克雅去寻找失踪的杰阿诺特大师的任务。





▶功力还不成熟的菲恩也不顾师父艾拉库斯大师的阻扰踏上了寻找杰阿诺特大师的旅程。



艾拉库斯大师

マスター・エラクゥス

传说中的“键刃大师”之一，同时也是泰拉、阿克雅、菲恩托斯三人的师父。在世界发生异变时，他感到这件事与失踪的杰阿诺特大师一定有着某种联系，于是他便派泰拉和阿克雅等人去寻找杰阿诺特大师的下落。

在启程之地苏醒的故事



▶杰阿诺特大师作为见证人针对泰拉内心中的黑暗给予了建议。而泰拉是否会受到他的影响呢？



◀未知的旅行开始前，阿克雅仿佛有种“不详”的预感，于是制作了“重逢的护身符”交给泰拉和菲恩，希望众人都可以平安。



▶从瓦尼塔斯的话中可以推测，菲恩就是因为他的“引诱”而下定决心展开旅程的。



瓦尼塔斯

ヴァニタス

杰阿诺特大师惟一的弟子。在PS2平台的《王国之心Ⅱ 最终混合版》的隐藏影像中曾出现过他的身影，而从身形和穿着看，他和系列初代里被黑暗之力蛊惑的利库有些相像。



杰阿诺特大师

マスター・ゼアノート

与艾拉库斯大师是朋友，同时也是传说中的“键刃大师”之一。在故事的主角泰拉、阿克雅进行“大师资格测试”时被艾拉库斯大师请来做见证人。而他似乎与世界各地发生的异变有着某种关联……

在前不久 TGS2009 上公开的游戏最新影像中，首次出现并且引起众人最大关注的应该就是那个类似“富豪街”的桌面游戏，本次笔者就将为您带来这个被称为“指令富豪街（コマンドボード）”的模式的介绍。

指令面板

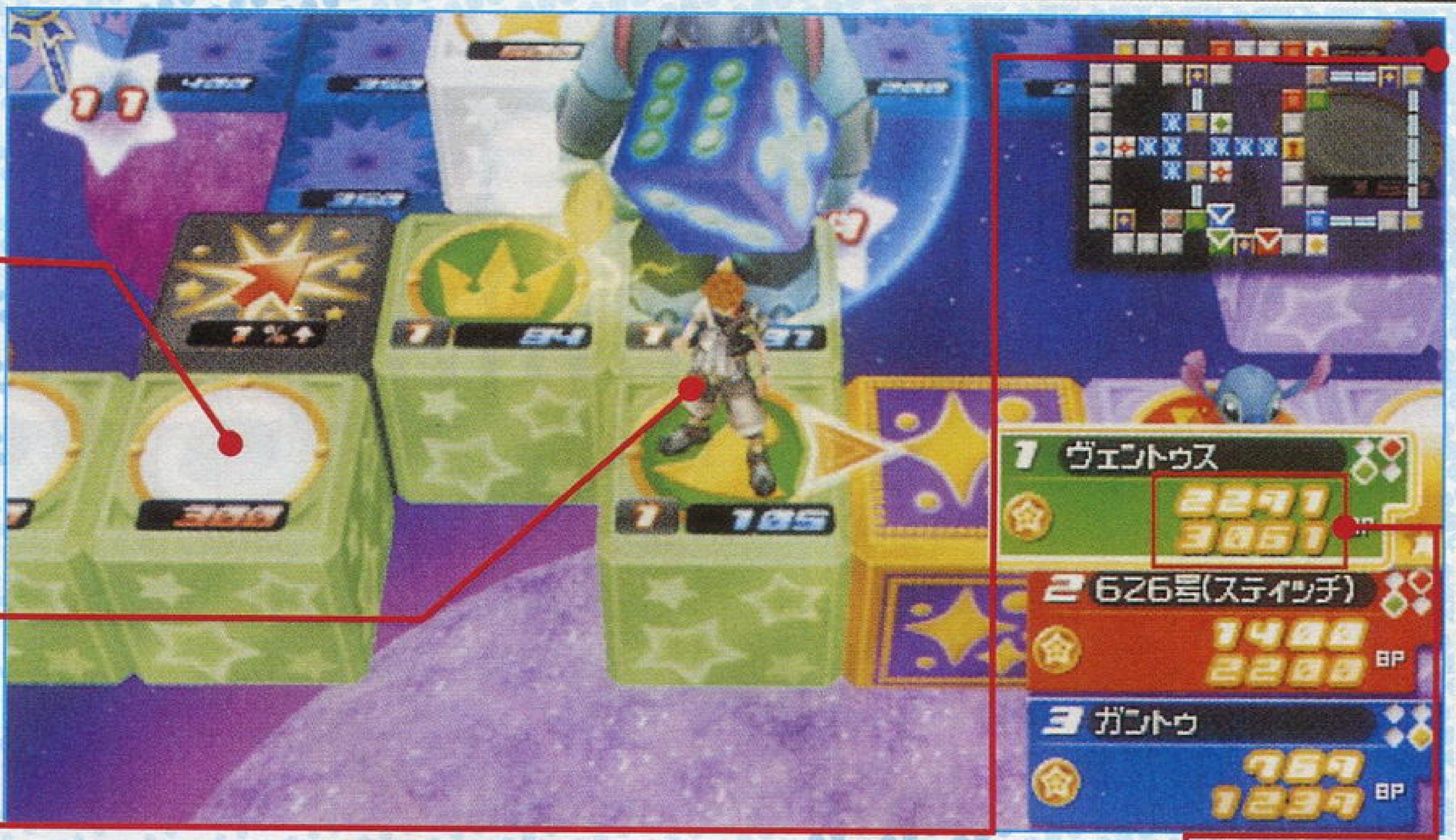
只要花费相应的 BP（富豪街点数，ボードポイント）就可以将白色的指令面板（コマンドパネル）据为己有，之后当别的角色停到这个面板上时就要支付相应的 BP 给玩家。同理，当自己走到别人的指令面板上时也要支付给别人相应的 BP。

角色棋子

在富豪街游戏时所有角色都会化身成为棋子，玩家则需要通过投掷骰子来让这个棋子往前走。目的则是将总资产（BP）累积到该地图所设定的数值，然后再走到出发地点就算是过关了。

迷你地图

不属于任何玩家的指令面板是白色，如果属于某个玩家就会显示代表该玩家的颜色。而每次路过地图上设定的 4 个“检查点”之后再回到出发点（钥匙孔形状的面板）就可以得到奖赏 BP。



目前的BP与总资产

上面的数字是目前玩家所拥有的 BP 值，这就类似于其他富豪街游戏里的现金，减到负数则需要进行卖掉面板等操作。下面的数字则是总资产，这是手上的 BP 与指令面板合计的点数。

尽可能多的取得指令面板吧！

在“指令富豪街”中，玩家目前手中的牌面指令（デッキコマンド，就是在战斗中需要自己设置的各种招数）会变成“指令卡片（コマンドカード）”，只要消费 BP 值就可以装备上这些卡片并将相应的白色面板变成自己的面板。与此同时，装备的指令就会获得可以令其升级的 CP（指令点数）。



▲请尽可能多地增加自己的面板，这样才能最高效率从其他玩家手里夺取BP。不过在购买各种指令面板时也要考虑自己目前手里的BP剩余值，不要剩得太少。



停在其他玩家面板上就要支付BP！



为面板升级！

这点和一般的富豪街游戏也是一样的流程，首先玩家要购买到一些指令面板，而当玩家再次走到这些指令面板上时就是为其升级的大好机会。消耗一定量的 BP，可以将面板升级到更高级，同时还可以再度获得可以令牌面指令升级的 CP。而升级面板的另一大好处就是当别的玩家停留在这里的时候可以夺取他们更多的 BP。



最高可将面板升到5级！

会产生各种效果的特殊面板

在进行指令富豪街时，整个游戏的桌面上并不是只有指令面板，还存在很多有特殊效果的“特殊面板”。而当玩家停留在这些面板上时，迪士尼的各种角色们就会“乱入”进来，赋予给玩家各种各样的效果。当然，这些效果有些对玩家有利，有些则是不利的哦。



▲在地图“深邃太空”上停在“电力火花（ELECTRIC SPAKE）”的面板上时，史帕奇就会出现以电力攻击其他对手以剥夺他们的BP。





▶利用这些效果将对手难得积累起来的BP剥夺将会使自己处于非常有利的地位。

每个登场角色都有各自的效果，变化多端，乐趣无穷！



New SUPER MARIO BROS. Wii

文 炎骑士
美编 忽悠悠

新超级马里奥兄弟Wii		Nintendo	平台动作
Wii	New Super Mario Bros. Wii		美版
	2009年11月15日	1～4人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

还有不到一个星期的时间，这款任天堂的看家招牌游戏就要发售了！对于所有喜欢马里奥游戏的玩家来说，此时此刻的心情自然是非常激动的。相比四年前推出于NDS上的系列前作，这一次的进步可谓相当明显。除了早在E3中就已经公开的支持4人协力对战之外，任天堂官方还表示在这一次的新游戏中将会把全新制作的关卡数量扩充至超过80个！让我们好好联想一下：在寒冷的冬天，坐在家里温暖的客厅中，与家人聚在电视机前共同体验这款超级大作的乐趣。啊，这简直是太幸福了！



冰力花

众所周知，火力花是"《马里奥》系列"之中的第一种武器道具。而在这一次的游戏中，与之相对应的"冰力花"将会首次登场。在获得这种道具之后，马里奥将会变身为冰人。敌人一旦被冰人马里奥投掷出去的雪球机和，就会立刻被冻成冰块。而这些被冻成冰块的可怜虫，还会进一步沦为马里奥（及他的伙伴们）的道具。



▶先用冰球击中敌人，然后再将冻成冰块的敌人当作道具来使用。

螺旋桨蘑菇



蘑菇王国最新品种的螺旋桨蘑菇同样是在本作中首次出现的道具。将它一口吞下之后，玩家操纵的角色就会获得飞行的能力，从而可以轻易越过宽阔的壕沟。与以往作品中的"浣熊马里奥"所不同的是，获得螺旋桨蘑菇变装的角色可以无须加速助跑直接飞向空中。并且还可以将一名同伴带向空中。

恐龙耀西



可爱的小恐龙耀西并不是马里奥世界中的新角色，不过在这一次的游戏中，登场协助马里奥兄弟冒险的耀西将会有不同颜色的区分。不难想像，除了用于代步和吞吃个体较小的敌人之外，不同颜色和种类的耀西还极有可能具备不同的特殊能力。



新道具·新变装！

本作的故事开端…



■马里奥兄弟原本是来为碧奇公主庆祝生日的，谁知……

系列作品的老玩家对库巴之子应该是比较熟悉的。在绝大多数的马里奥题材游戏中，库巴的前七个孩子通常会共通在一款游戏中出现（例如系列三代），而最小的库巴二世则经常是单独出现在游戏中（例如《阳光马里奥》），而这一次，库巴的八个孩子将破天荒地同时出现在一款游戏之中！



BOSS判明 库巴之子全部到场！

超过80个以上的关卡！

丰富多变的关卡场景设定以及分为 8 个世界、总共超过 80 个的关卡数量绝对可以满足玩家的挑战欲望。虽然游戏的关卡结构依然是由各种富有变化的平台和关底 BOSS 战所组成，不过由于加入了更多的解谜要素、操作技巧以及对 Wii 遥控器手柄的对应，游戏的耐玩度得到了明显的提高。就算是对系列风格非常熟悉的老玩家，在这一次的游戏中也可以发现许多不曾见到的亮点。



连续转动的平台

▲通常情况下，只有掌握好跳跃的时机才能顺利通过这样的平台。只要稍微犹豫，就有可能因平台的转动而跌入深渊。当然，如果玩家的同伴已经事先获得了螺旋桨蘑菇，那么在遇到这样的障碍时还可以直接飞渡过去。



冰雪场景谜题

◀在冰天雪地的场景中行动免不了会有打滑的现象。初次接触这一类关卡难免会觉得冰雪环境对行动造成不便，但如果能够掌握好在冰面上行动的技巧，那么还可以巧妙地通过一些特殊的机关，从而获得特殊的奖励道具。



协力进行的奖励关卡

◀这个奖励关卡看起来十分普通，不过仔细观察就可以发现，如果没有事先获得强力武器道具，那么与这三个喽罗的战斗将会变得非常棘手。



通过黑暗地带

■这种可以发光的砖块也是本作中新增的小道具。在通过黑暗区域时，只要举起发光砖块，就可以令自身周围一定范围内的场景被照亮。



大地图的表现形式

▶本次游戏的大地图表现形式与系列的三代十分相似，只不过画面改为了全3D。可以看出，除了通过在大地图上的移动来选择关卡外，似乎还会有一些互动的细节表现。



借助攀爬通过机关陷阱







巧妙躲避食人飞鱼



DANTE'S INFERNO

挑战《战神III》的动作游戏史诗!

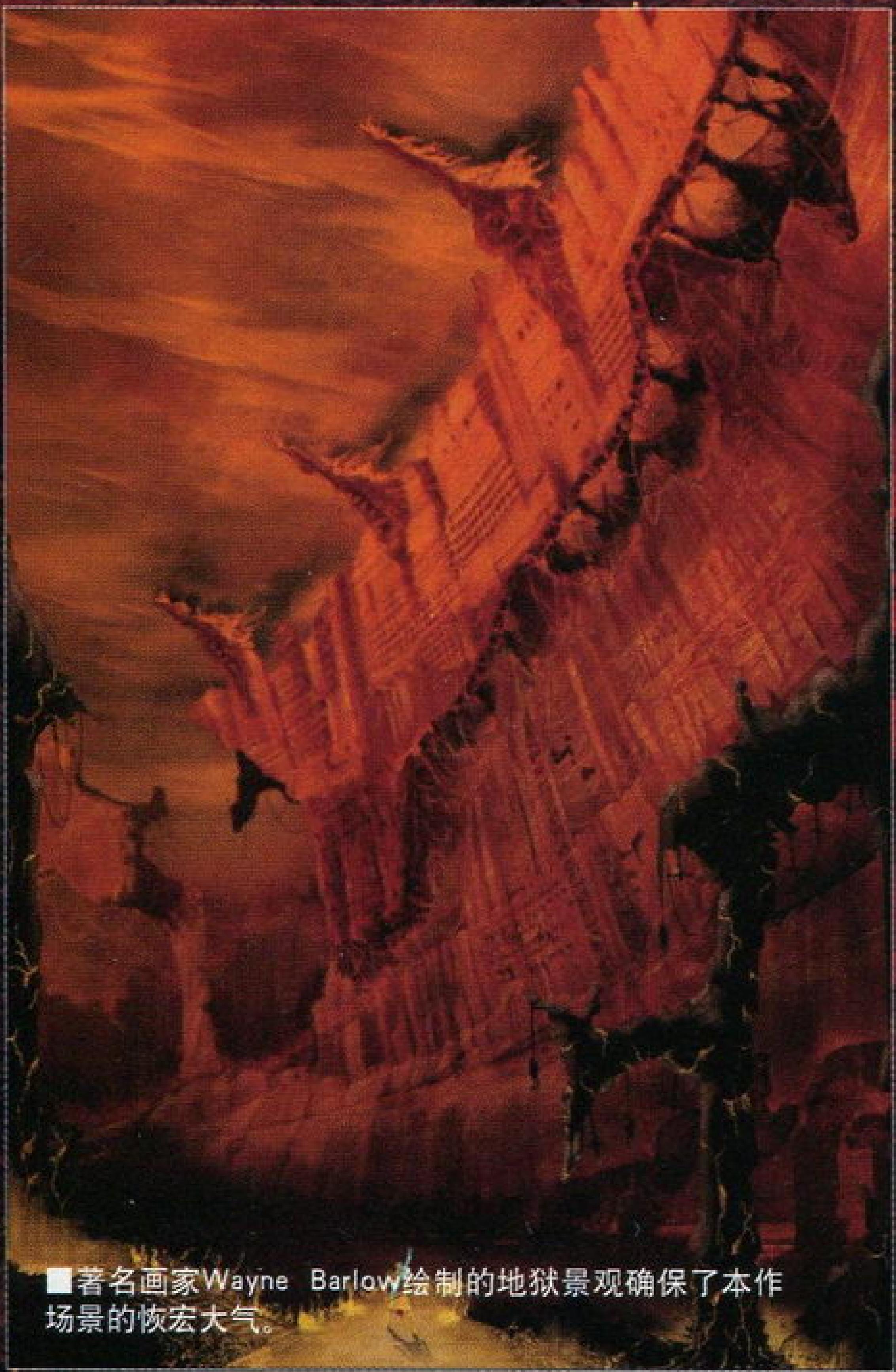
大约700年前，意大利诗人但丁创作了一本不朽名著《神曲》，其中融合了圣经与意大利民间传说，讲述但丁进入地狱寻找爱人比尔特里斯的故事。《神曲》不仅被视为有史以来最伟大的著作之一，它也影响了后世的众多大文豪。现在它将会影响到一个新的媒体，在EA新作《神曲 地狱篇》中，将为动作游戏玩家们带来一段史诗般的新旅程。

文 星夜　美编 anubis

神曲 地狱篇	EA	动作
多机种 Dante's Inferno		美版
预定2010年2月9日发售	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定



■本作的很多场景都是根据《神曲》原著中的描绘设计的，充满了史诗感。



■著名画家Wayne Barlow绘制的地狱景观确保了本作场景的恢宏大气。

但丁的地狱之旅

本作制作人Jonathan Knight表示，但丁在其原著中对九重地狱的深入描写相当于为他们事先画好了地图，地狱的九重结构刚好转化为游戏中的各个关卡，从地狱之门开始，到最后第九重地狱里与最终BOSS战斗。对自己犯下罪过之人会进入前5重地狱，对他人犯下罪过则是进入后4重地狱，将会受到残酷的惩罚。但丁在其原著中描述的一些标志性的地方都会在本作中看到，例如冥河与冰封之湖。

《神曲》中提到的多数角色都会在本作中出现，例如但丁、维吉尔和比阿特丽斯，还有一些原创角色登场。从角色到怪物，大多忠实于原著，但在情节方面根据游戏的需要进行了大量的改动。原著中的很多对话都会成为本作的台词，但是从原来的1.4万行对话中大幅删减成一些阐述剧情的关键语句。另外大反派路西法的戏份被大大增加。制作人表示，虽然在原著中就可以感觉到他的影响力贯穿了九重地狱，但是对其着墨并不多。为了给但丁创造更形象鲜明的对手，本作中为路西法设计了更多的情节。另外，为了让但丁更加性格饱满，游戏中也增添了但丁的背景故事，例如原著中经常提到的花冠，以及一些与真实历史有关的情节，例如他当士兵时参与的意大利内战。开发团队试图将但丁打造成一个反英雄型角色，一个充满缺陷与罪恶的人，同时又是一名神圣的战士。

2009 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

痛苦的记忆

游戏从 1191 年的意大利某地开始，但丁正从远征中归来，途中经过一个茂密的森林。但丁拿着一幅挂毯和针线，开始将挂毯缝到自己的身上。就在此时，挂毯似乎活了过来，似乎在描述但丁于战争中所犯之残酷杀戮行为。之后是但丁与死神战斗并获得胜利，夺走了死神之镰。接着是通过动画回忆了痛苦的往事：在那段快乐的时光里，但丁回到家，他正要与未婚妻比阿特丽斯结婚，然而当他打开家门，却发现仆人已经遭到杀害。但丁冲向后门，发现比阿特丽斯半裸着身子倒在血泊中，她的身体正脱离肉身想要告诉但丁所发生的一切，然而路西法却在这个时候出现，将她拖回地狱。游戏就是从这个时候开始。

在本作中，但丁将面对自己过去犯下的罪，同时打倒所有阻止他寻找比阿特丽斯的恶魔。每次进入一重新的地狱，织在他身上的挂毯就会呈现出一段回忆其自身罪恶的片段，让玩家了解但丁的过去。游戏最终将会从拯救比阿特丽斯的任务变成但丁本身的救赎之旅。


■在地狱中层层深入后，场景将会越来越恐怖诡异。

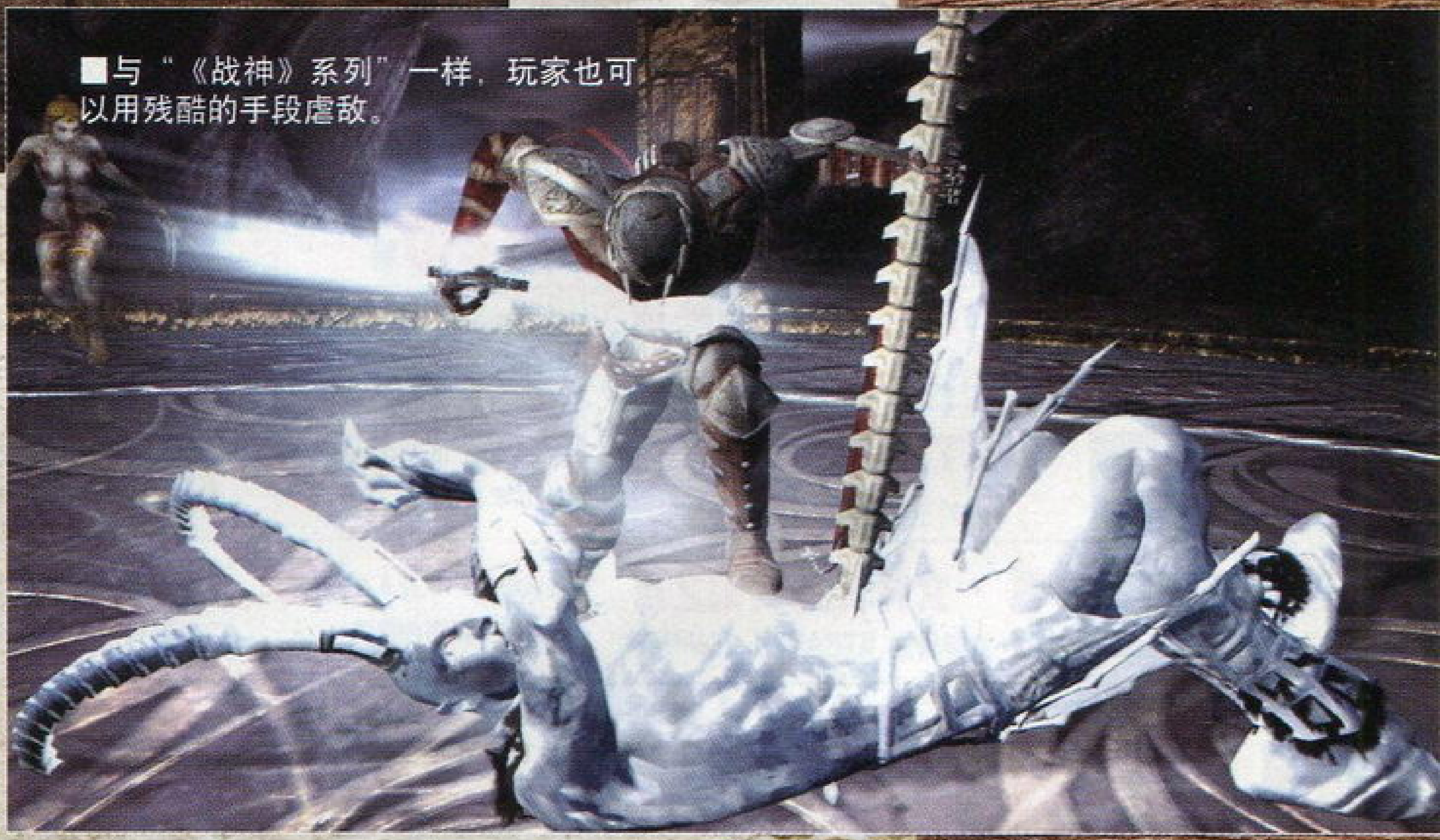



■毕竟是有不少《战神II》团队成员参与开发的游戏，本作给人的感觉与"《战神》系列"非常相似。

《战神II》开发人员加盟

本作的开发团队非常强大，邀请了获得奥斯卡提名的剧作家撰写剧本，而开发团队成员中也有不少从索尼 Santa Monica 挖过来的《战神 II》开发人员，这也是本作与"《战神》系列"的感觉十分相似的主要原因。

本作中玩家的主要武器就是从死神手上抢来的镰刀，使用死神之镰攻击给人的感觉有点像《战神》中的混沌之刃，分为轻重两种基本攻击方式，战斗的节奏极快。而且与混沌之刃一样，朝远处的敌人攻击时，镰刀会伸长。玩家也可以抓住敌人发动连续技。无论是攻击还是防守都可以提升连续技槽，将敌人打到一定程度之后，其头顶上会冒出按键提示，这时候就可以发动终结技。攻击时但丁可以使用镰刀短暂漂浮在空中，可以通过二段跳进入更高的地区。但丁也有魔法可以使用，用方向键可以选择魔法，例如横扫一切的十字架轰炸，或者灵魂能量形成的大飓风。


■与"《战神》系列"一样，玩家也可以用残酷的手段虐敌。

驾驭巨兽

在游戏中，玩家可以惩罚受罪的灵魂，也可以拯救他们。拯救灵魂时会进入一段 QTE 画面，根据画面中的按键提示操作成功，就可以成功拯救苦难的灵魂。无论是惩罚还是拯救都会获得奖励，这些奖励以灵魂点数计算，惩罚灵魂只会获得 1000 点，而将其拯救可以获得 2000 点。

本作的另外一个有趣系统与《战神 III》中的驭怪系统相似，某些敌人会驾驭着巨大的怪物而来，只要将骑乘者干掉，就可以自己乘坐怪物战斗。你可以按键控制怪物喷火，或者用蹄子猛击。操作方面，以 PS3 版为例，L2 键为防御，R2 键为放出十字架攻击，如果将 R2 键与△键结合，就可以像霰弹枪一朝特定敌人射击，而配合□键则是发动具有区域攻击效果的大爆炸。R1 键为与特定物体或道具互动，而右摇杆则是用于操纵但丁躲避敌人的正面攻击，L1 键为释放魔法，× 键则是跳跃。


■将骑在怪物身上的敌人打倒后，就可以将怪物占为己有。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 10 月 12 日～2009 年 10 月 18 日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
1（→）	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 164721 套 ◆累计 2638590 套	NDS
2（→）	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 118167 套 ◆累计 610441 套	Wii
3（↑）	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 63086 套 ◆累计 1413802 套	NDS
4（→）	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン2～威脅の侵略者～ ファイア・ブリザード	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆本周 60580 套 ◆累计 436693 套	NDS

5 未知海域 2 纵横贼道 PS3

NEW

アンチャーテッド 黄金刀と消えた船团

■SCE ■2009 年 10 月 15 日发售■动作冒险■5800 日元



游戏的画面在当今的次世代游戏中达到了相当高的水平，峰回路转的剧情和过场也丝毫不逊色于好莱坞大片的火爆程度，让玩家的情绪一直处于兴奋的最高点。在游戏中边走边看，欣赏美妙的风景是一件非常惬意的事情，借此体验到的不少的异域文化也绝对会让你印象深刻。

本周：53 827 套　累计：53 827 套

6 大神 Wii

NEW

大神

■Capcom ■2009 年 10 月 15 日发售■动作冒险■3800 日元



由于本作的日版和美版是由不同的公司进行移植，所以相隔一年后制作小组特别针对美版中存在的诸多操作问题进行了修正，将独特的画笔系统与双节棍手柄结合得更加完美。如果你是一名喜欢怀旧经典，又热衷于体感操作的玩家，那就赶快进入和风的世界拯救苍生吧！

本周：23 810 套　累计：23 810 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
7（→）	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 22808 套 ◆累计 1277489 套	Wii
8（↓）	GT 赛车 PSP グランツーリスモ	■2009 年 10 月 1 日发售 ■SCE ■竞速	◆本周 22027 套 ◆累计 196306 套	PSP
9（↓）	真・女神转生 奇幻之旅 真・女神转生 STRANGE JOURNEY	■2009 年 10 月 8 日发售 ■Atlus ■角色扮演	◆本周 19642 套 ◆累计 116863 套	NDS

10 Love Plus NDS

上周 9 位

ラブプラス

■Konami ■2009 年 9 月 3 日发售■策略■5800 日元



本作依靠独特的“真实时间模式”不但成为了众多宅男争相购买的目标，甚至还引发了日本独特的社会现象，经各大媒体纷纷报道后销量不降反升，奠定了其在 NDS 平台同类型游戏中的领军者位置，不得不让人佩服日本宅男们在虚拟世界中追求女性角色的那份执着与狂热。

本周：19 561 套　累计：139 849 套

本周靠前的作品都相继创造了新的销售成绩，《口袋妖怪 心之金・魂之银》双版本发售一个月后累计突破 250 万大关，《Wii Fit Plus》则在发售 3 周后超过 50 万的销量，持续热卖的势头仍然很高。上榜新作中最让人意外的估计要数《未知海域 2 纵横贼道》了，它的首周销量和前作日版 1.7 万的成绩相比翻了三倍多，国外媒体的高评价通过网络引发日本玩家的热议是促成该结果的一个主要因素。

2009 年 10 月 19 日～2009 年 10 月 25 日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
1（→）	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 117972 套 ◆累计 2756562 套	NDS
2（→）	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 88197 套 ◆累计 698638 套	Wii
3（→）	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 52464 套 ◆累计 1466266 套	NDS
4（→）	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン2～威脅の侵略者～ ファイア・ブリザード	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆本周 49238 套 ◆累计 485931 套	NDS

5 魔法工厂 3 NDS

NEW

ルーンファクトリー3

■MMV ■2009 年 10 月 22 日发售■动作角色扮演■4800 日元



本作最大的特色就是可以让主人公在动物和人类两种形态间切换，使普通的农场生活和野外冒险都有更多新的要素可供玩家发掘。众多的候选新娘和豪华的声优阵容也是系列一贯吸引玩家的法宝，要讨好每一个女孩不付出更多的努力是绝对不可能办到的哦。

本周：41 279 套　累计：41 279 套

6 极限竞速 3 X360

NEW

フォルツァ モーター スポーツ3

■Microsoft ■2009 年 10 月 22 日发售■竞速■6800 日元



微软力推的本作内容充实，除了收录的车辆超过 400 台，且包含各大厂牌的经典名车外，丰富的赛道数量也能带给玩家完全不同的感受。游戏的驾驶手感较之前作品有了明显提升，辅助驾驶系统则适合不同水平的玩家，车体涂装更是一大卖点，绘制自己喜爱的图案成就感十足。

本周：31 818 套　累计：31 818 套

7 FIFA 10 PS3

NEW

FIFA10 ワールドクラスサッカー

■EA ■2009 年 10 月 22 日发售■体育■7500 日元



游戏中突破性的 360 度带球系统真正实现了随心所欲的控球感，更加完善的假动作则让玩家在盘带时有了更多选择，强调身体接触和惯性等设定都让游戏向着真实的方向又跨进了一大步。与真实联赛实时同步更新的 Season Live 2.0 是死忠玩家不能错过的特色功能之一。

本周：20 598 套　累计：20 598 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
8（↓）	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 19262 套 ◆累计 1296751 套	Wii
9（↓）	未知海域 2 纵横贼道 アンチャーテッド 黄金刀と消えた船团	■2009 年 10 月 15 日发售 ■SCE ■动作冒险	◆本周 18508 套 ◆累计 72335 套	PS3
10（NEW）	真・三国无双 5 特别版 真・三国无双 5 Special	■2009 年 10 月 22 日发售 ■Koei ■动作	◆本周 18348 套 ◆累计 18348 套	PSP

本周前四位的排名和上周没有任何变化，但却出现了连续三周“前 100 位游戏累计销量没有超过 100 万”的情况，不难看出大多数玩家都在为年末的新作大潮储备资金。上榜新作中仍然是两款次世代游戏唱主角，其中《极限竞速 3》首周销量较前作 1.6 万的成绩翻了一番，《FIFA 10》则由 PS3 版贡献了日本本土全版本累计销量的 70%，对于强调真实性的系列作品来说，玩家自然更热衷于选择画面表现力更出色的版本。

数字飚榜

动作游戏大厂的百万明星



▲图中是今年年末主推的《失落的星球2》，X360版《失落的星球 极限状态》在“百万销量排行榜”中名列25位，销量为150万。

Capcom作为最具代表性的日本游戏厂商之一，旗下“街头霸王”、“生化危机”、“怪物猎人”等如雷贯耳的品牌相信不少玩家都不会感到陌生。从最初的专心于格斗游戏，到后来在动作以及射击游戏上的频频建树，Capcom不但向世人展示了公司在游戏制作上的高深造诣，也用出色的图像技术征服了对画面要求严苛的欧美玩家，被不少欧美媒体评为目前“最具技术力的日本游戏厂商”。近期，随着年末商战的气氛越来越浓，官方为增加玩家以及投资者对自己的信心特别发布了一份“百万销量排行榜”，其中收录的游戏涵盖了Capcom创社至今所有销量超过百万的45款作品（仅日本地区），不知道以下的结果会不会让你感到意外呢？（由于篇幅关系只收录前20位）



▶目前只公布了LOGO的“《怪物猎人》系列”最新作，Wii版《怪物猎人3 tri》在“百万销量排行榜”中名列41位，销量为110万。

Capcom百万销量榜TOP20

排名	游戏名称	平台	发售时间	累计销量（万套）
1	街头霸王Ⅱ	SFC	1992.6.10	630
2	生化危机5	PS3/X360	2009.3.5	520
3	生化危机2	PS	1998.1.29	496
4	街头霸王Ⅱ Turbo	SFC	1993.7.11	410
5	生化危机3	PS	1999.9.22	350
6	怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	2008.3.27	300
7	生化危机	PS	1996.3.22	275
8	街头霸王Ⅳ	PS3/X360	2009.2.12	270
9	鬼泣4	PS3/X360	2008.1.31	240
10	恐龙危机	PS	1999.7.1	240
11	怪物猎人 携带版 2nd	PSP	2007.2.22	230
12	鬼泣	PS2	2001.8.23	216
13	生化危机4	PS2	2005.12.1	210
14	鬼武者	PS2	2001.1.25	202
15	超级街头霸王Ⅱ	SFC	1994.6.25	200
16	鬼武者2	PS2	2002.3.7	199
17	鬼泣2	PS2	2003.1.30	170
18	街头霸王Ⅱ Plus	MD	1993.9.28	165
19	魔界村	FC	1986.6.13	164
20	生化危机4 Wii Edition	Wii	2007.5.31	160

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	10月12日～10月18日	10月19日～10月25日
1	NDSi	2 432 633台	49 145台	42 199台
2	PSP	1 616 529台	33 508台	32 865台
3	Wii	1 110 271台	29 965台	25 917台
4	PS3	1 059 083台	30 231台	29 977台
5	NDSL	449 709台	2 590台	6 550台
6	X360	314 673台	3 662台	4 470台
7	PS2	177 418台	2 109台	1 951台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年10月11日～2009年10月17日

1 未知海域2 纵横贼道 Uncharted 2 Among Thieves
■SCE■2009年10月13日发售 ■动作冒险■上周排位：–
◆本周 421155套 ◆累计 421155套 PS3

2 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：1
◆本周 119303套 ◆累计 328451套 Wii

3 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：6
◆本周 118448套 ◆累计 2131826套 Wii



4 野性传奇 Brutal Legend X360
■EA■2009年10月13日发售■动作■上周排位：–

游戏在发售前就以喜剧影星杰克·布莱克为主角原型赚足了玩家的眼球，而实际游戏中对于重金属摇滚的激情诠释，以及融合多种流行音乐元素的恶搞设定都能让人看到制作小组的用心之处。虎头蛇尾的故事发展是游戏惟一让人诟病的地方，通关后总有一种意犹未尽的感觉。

本周：117 883套 累计：117 883套

5 光环3 神兵天降 Halo 3 ODST
■Microsoft■2009年9月22日发售 ■主视角射击■上周排位：3
◆本周 80074套 ◆累计 2204848套 X360

6 马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 Mario & Sonic at the Olympic Winter Games
■SEGA■2009年10月13日发售 ■动作■上周排位：–
◆本周 76754套 ◆累计 76754套 Wii

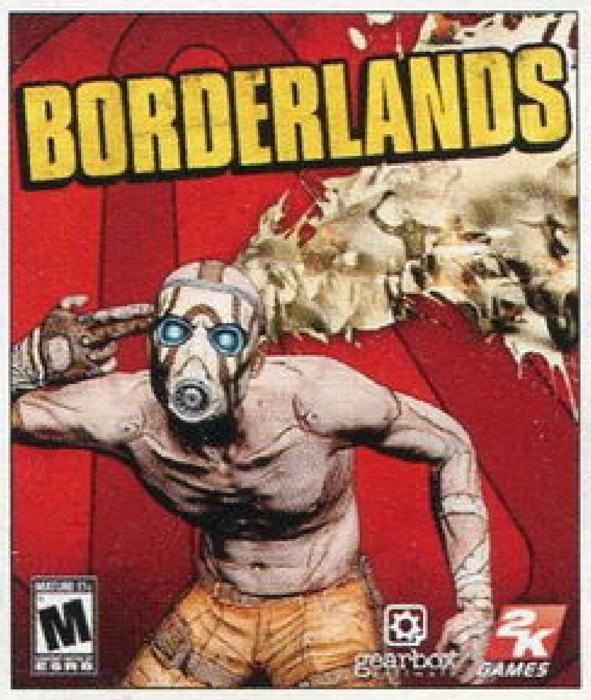
7 野性传奇 Brutal Legend
■EA■2009年10月13日发售 ■动作■上周排位：–
◆本周 73756套 ◆累计 73756套 PS3

8 口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队 Pokemon Mystery Dungeon Explorers of Sky
■Nintendo■2009年10月12日发售 ■角色扮演■上周排位：–
◆本周 68593套 ◆累计 68593套 NDS

9 王国之心 358/2天 Kingdom Hearts 358/2 Days
■Square Enix■2009年9月29日发售 ■动作角色扮演■上周排位：4
◆本周 65518套 ◆累计 449016套 NDS

10 马里奥赛车Wii Mario Kart Wii
■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：–
◆本周 54733套 ◆累计 7624868套 Wii

2009年10月18日～2009年10月24日



1 边境之地 Borderlands X360
■2K Games■2009年10月20日发售■主视角射击■上周排位：–

美式漫画的画面风格和以主视角进行的游戏方式，使游戏在视觉效果上就给人一种耳目一新的感觉。性能各异的四名角色搭配大量的装备和道具使战斗的过程充满了变化，而双人合作的乐趣更是远远凌驾于单人攻关之上，有条件的玩家一定要尝试一下。

本周：221 814套 累计：221 814套

2 未知海域2 纵横贼道 Uncharted 2 Among Thieves
■SCE■2009年10月13日发售 ■动作冒险■上周排位：1
◆本周 148128套 ◆累计 569283套 PS3

3 美国职业摔角联盟2010 WWE SmackDown vs. Raw 2010
■THQ■2009年10月20日发售 ■动作■上周排位：–
◆本周 98410套 ◆累计 98410套 X360

4 马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 Mario & Sonic at the Olympic Winter Games
■SEGA■2009年10月13日发售 ■动作■上周排位：6
◆本周 97391套 ◆累计 174145套 Wii

5 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：3
◆本周 95048套 ◆累计 2226874套 Wii

6 爆丸战士 Bakugan□Battle Brawlers
■Activision■2009年10月20日发售 ■动作■上周排位：–
◆本周 92454套 ◆累计 92454套 NDS

7 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：2
◆本周 92085套 ◆累计 420536套 Wii

8 美国职业摔角联盟2010 WWE SmackDown vs. Raw 2010
■THQ■2009年10月20日发售 ■动作■上周排位：–
◆本周 73850套 ◆累计 73850套 PS3

9 马里奥赛车Wii Mario Kart Wii
■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：10
◆本周 71106套 ◆累计 7695974套 Wii

10 美国职业摔角联盟2010 WWE SmackDown vs. Raw 2010
■THQ■2009年10月20日发售 ■动作■上周排位：–
◆本周 67038套 ◆累计 67038套 PS2

GOLDEN EYE



如果你是一位不挑食的玩家，那么这段时间你可要忙坏了。面对潮水般的大作，每款游戏最多给你一个星期的体验时间，下个星期你将转战到另一款大作的战场。本期的黄金珍藏的头衔我们率先颁给了X360版《猎天使魔女》。这次PS3版由SEGA负责移植，问题多多。X360版的画面素质要比PS3版强不少，游戏也更加流畅，读盘时间也快得多。这些差异对游戏本身也带来了一些影响。所以PS3版只以评分的形式单独给出。

最近发售游戏的多视角评价 黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×2 热血推荐×2

猎天使魔女



黄金珍藏

推荐玩家人群

●喜欢《鬼泣》的玩家。●鬼才神谷英树的忠实粉丝。●所有的动作游戏爱好者。

总分 28

胜负师

特立独行的神谷是否真的能让动作游戏进化到一个新的高度，有过这样疑问的人现在完全可以翘起双手大姆指说："神谷老大，你做到了！"正如当前超大作流行的设计理念，游戏一周目带给玩家的冲击是无与伦比的，"唱歌跳舞＋少林功夫"的耍酷过场就不用说了，神谷流ACT最拿手的BOSS战那真是高潮迭起，场景设计的想像力让人目瞪口呆。从NORMAL到HARD只把敌人配置一变，就让人手心冒汗。深奥的系统、百变的武器和丰富到令人绝望的隐藏要素，让游戏的后续动力也无比强大，拿完全成就和白金奖杯才是游戏的开始。《战神》的震撼，《鬼泣》的华丽，《忍龙》的爽快，魔女的诞生为动作游戏创造了新的可能，顶级ACT也从此多了一个。只是从不制作续作的神谷在这一作中用劲太猛，魔女成为系列的可能性在完成度极高的游戏内容面前又少了几分。拿起手柄，尽情享受次世代最好的动作游戏所带来的腾云驾雾般的巅峰感，这才是我们现在最应该做的。



纱迦

不得不说神谷英树是个鬼才。游戏中充满了我们想象不到的奇妙元素，从敌人到舞台都充分体现了游戏制作人的功力，每一关都能让初次接触的人叹为观止。在游戏华丽的外表背后，隐藏的是精妙的游戏系统，丰富的武器和招式设定令人眼花缭乱，无论是初学者还是高手都能乐在其中。游戏的隐藏要素非常丰富，除了不同难度的变化之外，多种收集要素和众多的挑战都吸引着你继续游戏。不过游戏的最高难度设置略有瑕疵。另外魔女的个性过于强烈，演出过于煽情，喜不喜欢因人而异。

Gouki

一方面，必须得承认现在只有像神谷英树这样的日本游戏制作人才能制作出这样的作品：基础扎实、内力深厚、而且也有足够多的噱头来吸引新玩家，游戏的许多细节设定会在反复游戏之后才能体会出制作人的用心，可以说充分体现了神谷英树的创作才情与强烈的个人风格；但另一方面，从技术层面来说游戏的画面表现却有些配不上如此出色的游戏设计，这真是一件无比遗憾的事情，试想如果这款游戏拥有《战神 III》那样的画面水准该有多棒！对于动作游戏而言，也许真得需要美日合璧才能创造出更完美的作品。

■动作游戏从此进化了一大步！

■X360■DVD-ROM■SEGA/Platinum Games■BAYONETTA■动作■2009年10月29日■1人■无对应周边

世界足球胜利 11 人 2010



黄金珍藏

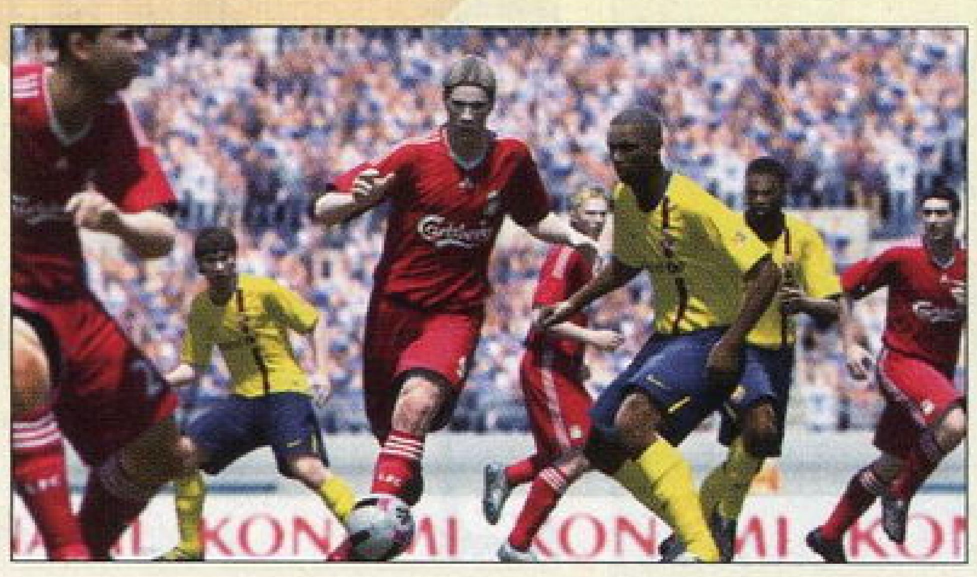
推荐玩家人群

●这么多年一直玩下来的玩家。●足球模拟经营游戏玩家。●身边有很多志同道合朋友的球迷玩家。

总分 27

Gouki

本作一改系列作品的"螺旋上升"轨迹，并没有在诸如身体/速度这类决定游戏平衡性的要素之间来回摇摆，而是坚定地选择了在前作的基础上继续前进。像这样的体育游戏系列新作，在一开始总会经历玩家"批评——认可——再批评"这样的过程，本作也不会例外，上手之后会感觉与前作区别明显，甚至是别扭；而在磨合期之后就会发现本作的很多改变都是为了修正前作的种种不足。让"卡片系统"成为游戏的战术核心标志着游戏开发者继续"放权"给玩家，虽然这种做法很可能导致一些奇怪场面的诞生，比如AI会突然做出愚蠢无比的跑位,等等,这种"可控"与"失控"让本作的比赛质量不会始终如一，球员的状态起伏、玩家的操作与战术的设定对比赛的影响比以往任何一作都要明显，当然，还有裁判的判罚尺度。改头换面的大师联赛是最值得赞赏的地方，球探设定让整个赛季都可以进行球员交易、教练设定则让你能够跳过某些鸡肋比赛，而且整个赛制都与现实没什么两样，2010年的伯纳乌球场在等待着每一个球迷玩家的造访！



火云

如果把本作与前两年系列作品相比较的话，你会发现这是一个全新的游戏，引擎与制作思路的更换宣告了系列已经找到了正确的道路并努力地向前方迈进。抛开更多的动作细节与更加真实的球员面部建模不说，球员启动加速的惯性引入给控球带来了质的变化，更加强调身体对抗也在一定程度上避免了凭借速度优势"一趟到底"的不合理现象。大师联赛依然保持了较高的可玩性，赞助商和助理教练等元素令经营感大增。值得一提的本作的网战有所改善，但在线模式的丰富度依然有很大的提升空间。

多边形

更丰富的假动作，更详细的战术设定，更细腻的画面，宣告本系列真正迈入了次世代的大门，玩家也终于能找回PS2时代的欢乐时光。游戏各方面深层次的进化是显而易见的，尤其是Game Plan系统的引入，新手可以通过这个系统尽快熟悉球员安排与战术设置，老鸟可以通过这个系统调教出更符合自己战术意图的球队。当然，新作带来的不只是战术系统上的变化，整体节奏经过调整后更加真实，球员的跑位也比之前更加合理，你会发现三条线球员的衔接比以前更紧密，球员的插上也更为积极。

■欧冠+欧洲联赛的惟一官方授权游戏。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Konami■World Soccer Winning Eleven 2010■体育■2009年10月5日■1～7人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

铁拳6



推荐玩家人群

●3D格斗爱好者。●真正喜欢《铁拳》系列的老铁匠。●奖杯迷或成就饭。

热血推荐　总分 26

■对战胜于一切的3D格斗旗舰。

胜负师

画面达不到预期、读盘偏慢、网战延迟没有有效控制，三大技术缺陷都有损“南梦宫120%移植度”的威名，把原创过关模式放在过于重要的位置也有些欠妥。尽管如此，对战为王的《铁拳6》在系统和对抗性上依然强劲，值得研究。如果能找上几个网速稳定的好友，快感和乐趣将成倍增长。

纱迦

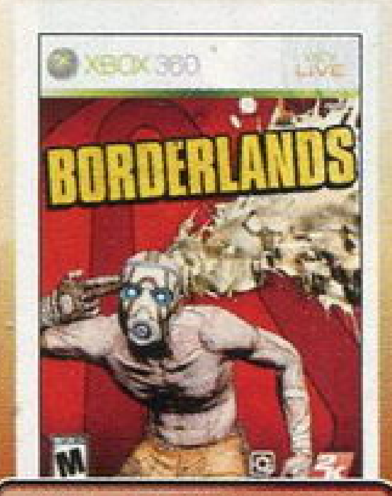
作为近年来的日本街机王者，游戏素质自然是没话说。但这回的移植画面还不如街机版，令人失望。新增的闯关模式还算有趣，但问题是这个模式关系到太多的游戏要素，这就让人大倒胃口了。下线不能升段的设计也很失败。双版本素质差别不大，但PS3版多了截图功能。

Gouki

简直可以说，Nacmo这么多年移植游戏的英名都要败在本作，那个乏味冗长的清版过关模式实在是一大败笔，对很多像我这样只愿意玩对战的玩家来说这个模式简直就像是一场灾难，除非你不在意那些道具，否则你十有八九要熬过这一关。不过，游戏的核心对战部分依然魅力十足，这真的就够了。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI■TEKKEN 6■格斗■2009年10月27日■1～2人■对应专用格斗摇杆

边境之地



推荐玩家人群

●喜欢废土风格的玩家。●喜欢尝试混合类型游戏的玩家。●喜欢完成大量任务、收集大量道具的玩家。

热血推荐　总分 25

■后启示录风格荒野大冒险。

雷电

卡通渲染的画面非常漂亮，美术风格大赞。拥有接近废土文化的世界观，荒野大冒险似的流程充满探险和战斗的乐趣。武器道具种类丰富至极，射击系统让人满意，加入RPG似的升级、技能系统非常吸引人。不过单人流程节奏稍慢，任务种类也能再丰富一些，4人合作才能体会到本作的最大乐趣！

多边形

优秀的射击手感加上出色的RPG要素，造就了今年主视角射击游戏中绝对的一匹黑马，画面风格独特，荒凉凶险的废土感切实烘托出了“边境之地”的主题。游戏将职业、技能树、任务制、装备掉落等RPG要素与主视角射击结合了起来实在是一大创新。不过本作对等级、装备的要求过于严格。

ACE飞行员

能够将截然不同的游戏类型结合起来确实是一大突破，不过它还没有做到尽善尽美，可以说这是一次较为成功的尝试，两种类型的结合还是略显生硬，游戏的任务种类多数都很重复，等级装备限制又太过严苛，为了打过某个BOSS而去进行枯燥的练级刷枪，这是RPG的一大毛病。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■2K Games/Gearbox Software■Borderlands■主视角射击■2009年10月20日■1～4人■无对应周边

光之4战士 最终幻想外传



推荐玩家人群

●喜欢“《最终幻想》系列”的玩家。●喜欢童话风格的玩家。●对剧情和难度要求不高的玩家。

总分 21

■打着金字招牌的平庸之作。

晴天

游戏在剧情和系统设定上都能找到其他系列作品的影子，对于喜欢怀旧的玩家来说很有亲切感，尤其是涂鸦的童话风格让人印象深刻。为了弥补主线流程的“短小精悍”，通关的几个迷宫还是很有挑战性，惟一让人不爽的是，将收集的重点放在收集宝石上有故意延长玩家游戏时间的嫌疑。

玛娜

不过本作无论在系统还是剧情方面都经过了全新制作，配合上纸片人风格的画面令人眼前一亮。游戏本身十分复古，可以说是一款《FF》外壳，《DQ》核心的作品，没有小地图、逃跑需要习得技能后才能使用、可携带道具有数量上限，种种限制使游戏有趣的成分与挑战的成分结合在一起，令人欲罢不能。

脆薯条

游戏无论是剧情还是系统设定都有“回归系列原点”的感觉，虽然新玩家极易上手，但过低的难度和简短的主线流程却很难让FANS满意。通过王冠改变职业的转职系统较有新意，搭配自动选择目标的战斗系统，对玩家的战术运用还是提出了一些要求，只是后期收集升级用的宝石略显繁琐。

■NDS■卡片■Square Enix■光の4战士 －ファイナルファンタジー外传－■角色扮演■2009年10月29日■1～4人■无对应周边

超级机器人大战NEO



推荐玩家人群

●超级系机器人重度痴迷患者。●对新参战作品有爱的人。●渴望尝试本系列的新生代低龄玩家。

总分 21

■不用走格子的机战。

炎骑士

大概是考虑到Wii用户的群体特殊性质，本作的总体难度被设置在一个相对较低的水平上。抛弃系列传统真实系与超级系区分的作法很难让老玩家接受。游戏中的命中率回避率设定似乎也有点成问题。但高自由度的行动方式以及随之派生出来的独特战术却让人有耳目一新的感觉。

九兵卫

如果不是看到游戏的标题以及一部分比较熟悉的机器人，我几乎不敢相信这是系列的最新续作。这一次的游戏不仅去掉了一直沿用的“走格子”元素，甚至还在精神指令系统中加入了等级的设定。这样的结果导致老玩家只能去重新适应游戏。不过如此一来，即使是新玩家也可以轻松上手了。

纱迦

其实这次游戏的系统还是相当不错的，很多设定都一反系列的传统，让我们看到了系列的未来。参战作品标新立异，好不好因人而异。游戏败就败在3D战斗动画上，和数年前的NGC版相比进步太小，以今天的眼光来看实在是太简陋了。当以往的卖点成为缺点之时，评价自然高不到哪里去。

■Wii■DVD-ROM■NBGI/Banpresto■スーパーロボット大战NEO■策略角色扮演■2009年10月29日■1人■无对应周边

横行霸道Ⅳ 风流托尼之歌

推荐玩家人群



●成年且心智成熟的游戏玩家。
●喜欢看黑帮片的玩家。●乐于在游戏中发掘各种小秘密的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

Gouki

Rockstar Games式的故事讲述方式依然那么特别，仅仅只是游戏的第一幕就立刻把人拉回那个熟悉的自由城，也许从那一刻开始你就会和我一样会心地一笑，然后纵身投入这个一切皆有可能的花花世界。更多的好车和更丰富的任务种类确保了你在这座城里能够继续拥有新鲜的体验，太棒了。

X360■Rockstar Games■Grand Theft Auto Ⅳ:The Ballad of Gay Tony■1600MSP■动作■1人

三连星

推荐玩家人群



●剑与魔法世界观的爱好者。
●喜欢动作解谜游戏的玩家。●喜欢与人合作过关的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

Gouki

用“艺术品”来形容本作给人的整体感觉应该不为过，世界观、音乐与整体环境气氛的烘托形成了真正的三位一体，哪怕你并不是一个剑与魔法的爱好者也会不自觉地深陷其中不能自拔。巧妙的关卡设定与强大精确的物理引擎的结合让游戏自成一派，三名角色之间的切换和网络合作的乐趣独一无二。

PS3/X360■Nobilis■TRINE■19.99美元■动作■1～3人

PSP ■ Atlus ■女神异闻录 PERSONA 3 携带版■角色扮演　评分：24

PS3 ■ SEGA ■猎天使魔女■动作　评分：26

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 晴天&星夜

本期短波再次为大家带来了众多冬季新作的情报，相信有了它们的陪伴，大家的年末假期也会过得更加充实。以“制作RPG”为噱头的《RPG 工具箱 DS》对于很多曾经在电脑上使用过类似软件的读者来说并不陌生，这次在 NDS 上推出新作估计又会引发一股“同人游戏”的创作热潮，想成就游戏梦想的玩家不妨好好利用这个机会展示一下自己的创作才华吧！



年末商战已经到来，今年又是一个令人感叹时间完全不够用的季节，从 10 月底开始几乎每个星期都有令人振奋的大作发售。更加要命的是，你想把这些游戏缓一缓留到明春再玩也不行，因为明年春季又是一个大作多到让人玩不过来的时节，这次就给大家带来两款明春值得关注的两款原创新作。

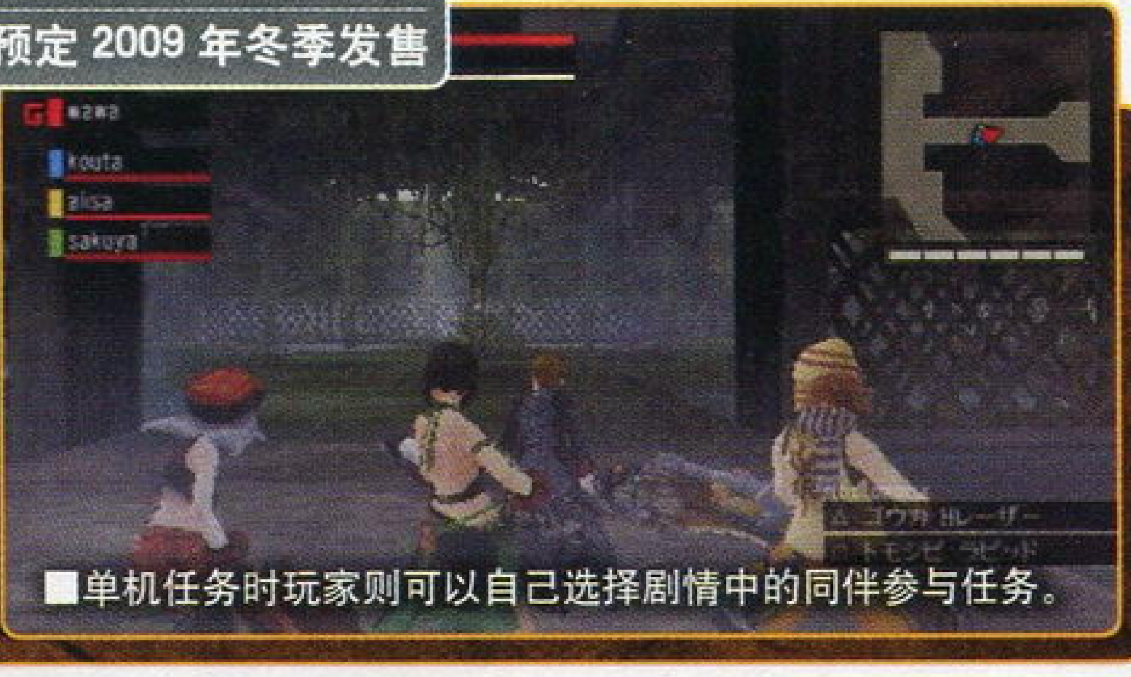


噬神者

PSP 动作 ■GOD EATER ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年冬季发售

［文：九兵卫］

作为一款多人动作游戏，《噬神者》战斗部分最核心的要素就是合作与互助，也只有这样才能不断战胜强大的 BOSS 级敌人。本次我们就来看看游戏新公布的两个连携要素——连携救助与连携爆发。



■单机任务时玩家则可以自己选择剧情中的同伴参与任务。

合作互助才是最强武器！

连携救助 Link Aid

本作强调合作与互助，尤其是在面对一些强力的 BOSS 时。当玩家身陷险境甚至战斗不能时，只要发动一项名为“连携救助”的指令，各个角色便会发出不同的呼救声（便于区分），队友听到呼救后就能马上前来营救。反之，当玩家对已经在战场上陷入战斗不能的角色发动连携救助时，就可以令其复活。不过，战斗不能的次数与任务的成败有关，被救助者千万不能浪费来之不易的重新战斗机会。



■发动连携救助时也要注意周围的环境，千万不要被敌人偷袭。

▼浓缩后的爆发攻击威力巨大，即使是对大型 BOSS 也能造成较大伤害。



连携爆发 Link Burst

在以前的介绍中，大家应该已经知道噬神者们的武器神机是可以将荒神的能力吸收并浓缩的，这些能力既可以作为己用，同时也能交付给队友，这就是连携爆发。把浓缩后的能力进行连携爆发，能力本身的性能会得到上升，使用时的威力和效果也有等级的区分。因此这是在战场上与队友合作的一个重要手段，玩家必须要掌握。

RPG工具箱DS

NDS 角色扮演 ■RPG ツクール DS ■日版 ■Enterbrain ■预定 2010 年 1 月 28 日发售



［文：晴天］

热爱游戏的玩家其实心中都有一个美好的愿望，那就是希望其他玩家有朝一日能够玩到由自己亲手制作的游戏。而在众多的游戏类型中，要找到一个最适合没有任何编程、绘画等基础的玩家去发挥想象力的，估计就非 RPG 这个集多种公式化模块于一身的载体了。在以下要为大家介绍的这个独特游戏世界中，玩家只需要简单地组合素材并设定它们各自的运行规则就能完成一款原创 RPG 的制作流程，充满创作欲望的你是否已经动心了呢？

制作游戏也能如此简单

地图 自己绘制地图虽然不算是个新鲜事物，不过这次我们要创造的世界地图将直接对冒险场景、故事情节等要素造成影响，所以设计起来还是要多花一些心思。借助 NDS 的双屏显示，玩家能很直观地看到下屏幕绘制区域在整个世界地图上所占的面积，而使用触控笔则能随意调配 1500 种以上素材的位置，相当方便快捷。



敌人 传统 RPG 中要提升人物的能力就免不了和形态各异的敌人进行战斗，而游戏中除了为玩家提供多种族的敌人造型，还可以对它们的颜色、能力、经验值、掉落金钱以及出现时的组合进行更细致的设定。

◀让敌人出现的组合多样化就能有效减少重复战斗的枯燥感。



▲绘制世界地图的过程也能让人体会到真正的设计人员庞大的工作量和所面临的挑战。

RPG四大元素

抛开千变万化的文字描述，任何 RPG 都离不开“人物”、“地图（迷宫）”、“敌人”、“音乐（音效）”这四大元素。下面就让我们一起来看看游戏是怎样激发玩家的想象力，打造出充满无限可能性的游戏过程吧：

人物 作为整个游戏的灵魂，游戏中一共为玩家提供了 800 种以上的素材来创建人物，除了事先已经预设好的多种面部特写，玩家还可以设定人物在地图上移动时采用的 Q 版造型，千万不要挑花眼哦。





▲将某些头像与 Q 版造型组合会产生意想不到的喜剧效果。



▲人物的能力和初始装备都能随意更改，如何分配能力也是直接体现人物个性的一个方面。





▲虽然人物能力能够随意设定，但一开始就 999 的话基本上就没有平衡性可言了。

音乐 为了更好地烘托气氛，在特定的场景搭配怎样的背景音乐也是玩家需要仔细思考的问题，这也在某种程度上决定了玩家持续游戏的动力。

◀游戏中一共有 150 种以上的音效和背景音乐供玩家选择。

PSP｜流行音乐 携带版｜发售日未定

本作是以《流行音乐》系列的初代为基础进行移植，共收录了 80 首以上脍炙人口的名曲。除了自由选择歌曲的“自由模式”，游戏中还有原创剧情的“冒险模式”、反复欣赏歌曲的“音乐播放器”等其他移植版所不具备的全新模式。

光辉圣约3 瞳

NDS 策略角色扮演 ■ルミナスアーク3 アイズ ■日版 ■MMV ■预定 2009 年 12 月 10 日发售 [文：晴天]

以人设为卖点的系列新作于近期公布了限定版的内容，其中包括一张收录了游戏开场动画以及以游戏世界观制作的一部完整版动画的 DVD，和本作的人物设定资料集，对于 FANS 来说极具收藏价值。而游戏内容方面，官方同时也放出了两名全新角色，和学院主要设施在流程中所起到的重要作用，要想更好地守护魔女们，就要记住时常去这些地方逛逛哦。

学院设施全接触

合理利用学院设施

炼金工房

玩家在这里可以利用战斗中击败敌人获得的素材制作或强化武器，只要不断地给予新素材就能追加各种各样的制作物品。

教官室

与教官对话可以接受各种支线任务，正好可以趁此机会提升一下同伴的等级，或刷取自己需要的素材。

购买部

贩卖各种道具和装备的商店，出售的物品会随着流程的推进而不断增加。另外在这里还会触发很多角色的特殊事件，如果要了解同伴最真实的一面，有空就在这里转转也不错。



锻炼场

支付一定的金钱可以参加集训，如果顺利过关可以提升“心术”、“技术”、“体术”中的任意一样，正好可以弥补不同角色在先天成长上的不足。



▲不同的训练项目会对应不同的迷你游戏，其中“心术”是提升角色的魔法能力。

新角色登场



希翁 声优 丰崎爱生

喜欢追求新鲜事物且有亲和感的女子，和妹妹萨拉一起在学院学习。傲人的胸围是让人印象深刻的地方。

迪诺 声优 中村悠一

在名门艾朗家任职的孤高骑士，为了守护学院的风纪委员长阿修蕾而加入战斗。

最终幻想 XIV

PS3 网络角色扮演 ■ファイナル ファンタジー XIV ■日版 ■ Square Enix ■预定 2010 年内发售

在今年 E3 展上公布的本作一直都是“犹抱琵琶半遮面”，众多感兴趣的玩家只能通过制作人的只言片语对游戏的系统和世界观设定进行揣测。而现在时隔 2 个多月后，关于本作职业系统的详细信息终于浮出了水面，完全不同的成长机制带给玩家的将是有别于以往同类游戏的人物育成乐趣，但是耗费的时间自然也是成几何方式增长，就看你是否有毅力坚持下去了。

职业成长的秘密



[文：晴天]



革细工师

将皮革等素材加工为鞋子、皮带等装备的职业，必要的生产道具为“革包丁”。

炼金术师

善于利用世间万物，通过物质变化制造出各种药剂的职业，必要的生产道具为“蒸馏器”。

职能阶级

在之前的报道中我们已经得知游戏中并不会强制要求玩家选择某种职业，而是可以通过某种方式来随时改变自己的职业，使育成角色的多元化成为可能，现在这个系统也有了正式的名称“兵器库系统”。游戏中玩家在非战斗状态下更换装备的武器或道具就能在多种职业之间进行转换，再加上不同的职业各自归属于不同的“职能阶级”，会对玩家接受任务等其他情况造成影响。

已知的四大职能阶级	
战士	包括枪术士、弓术士等以物理攻击为主的职业，能够熟练使用“武器”
法师	包括咒术士、幻术士等以魔法攻击为主的职业，能够熟练使用“魔器”
采集家	包括园艺师、渔师等以收集素材为主的职业，能够熟练使用“采集道具”
工匠	包括锻造师、调理师等以制作道具为主的职业，能够熟练使用“生产道具”



枪术士

借助长枪能够远距离攻击或大面积打击敌人的物理型职业。除了标志性的“刺突”技能，还能使用“斩击”和“打击”等攻击属性的技能，可针对敌人不同的弱点来提升战斗效率。

锻造师

将矿石加工为武器或道具的职业，必要的生产道具为“十字铁锤”。

调理师

通俗一点说就是“厨师”，能够使用不同的材料制造出附带各种属性的美味料理，必要的生产道具为“平锅”。

裁缝师

使用纺织机编织衣服的职业，必要的生产道具为“缝针”。

料理的基本流程



①前往游戏中的“市场”买卖道具获得料理必备的材料。

②将材料交给调理师进行制作。

③选择合适料理的器材对材料进行加工。

④完成烹调获得理想的料理。

NDS | 料理妈妈 3 | 2009 年 11 月 26 日发售

新作除了保留使用触控笔烹饪各式料理的特色系统，还特别追加了“创意料理”和“购物大作战”两个新模式。前者允许玩家将任意两种食材组合出各种新颖的料理，充满尝试的乐趣，后者则要求玩家在指定时间内买到妈妈要求的食材，风格可爱但很有挑战性。

牧场物语 双子村落

［文：纱迦］

体验牧场生活，尽享欧亚风情



NDS 模拟经营 ■牧场物语 ふたごの村 ■日版 ■MMV ■预定 2009 年冬发售

已经不记得这是本系列在 NDS 上的第几作了。每回的新作在世界观设定上都会花点心思，尽管牧场生活的主旨永远不变，但是每次的舞台都给人全新的感受。这回游戏的舞台成了两个村庄，而且各具特色，更有意思的是，这回游戏的人设变成四头身了。

故事简介

一直梦想着过上牧场生活的主人公来到了深山里面，这里座落着两个村子，蓝莓村是畜牧业的天堂，此花村是种植业的乐园。到底应该选择哪个村子呢？主人公正在思考的时候，突然看到两个村的村长正在吵架。他俩一听说主人公的来意，立刻两眼放光地开始推荐自己的村子……



蓝莓村

蓝莓村（ブルーベル村）是一个充满欧陆风情的小村，村中的居民以畜牧业为主。村子盛产牛奶、奶酪等乳制品以及各种动物的毛。喜欢动物的人选择这里肯定没错。照料动物的生活和过去差不多，这回新增了一种动物可以饲养，它就是我们都很熟悉的南美羊驼，它的另一个名称大家一定知道……



此花村

此花村（このはな村）是一个充满和风味道的小村，这回的居民全部以种植业为生。这里出产各种农作物，产品随着季节不同而不断变化。选择在这里生活的话，就要有与土地打交道的觉悟。这回还可以种植水稻和养蜂，游戏中的水稻是春种秋收，看来还是比较老式的品种。



双子村的人们

这回玩家一开始就能选择男女两名主人公。游戏有结婚设定，玩家未来的老公老婆作为 NPC 出现于两个村子里。蓝莓村的人们是欧式打扮，而此花村的人们就是东方风格了，这也给了大家更多的选择。当然除了结婚候补之外，其他NPC的地位也是不容忽视的，想尽快融入生活的话就要和他们搞好关系。

合金弹头XX 第七次合金战争全面爆发！

PSP 动作射击 ■Metal Slug XX ■日版 ■SNK Playmore ■预定 2009 年 12 月 23 日发售

同前作一样，这一次的新作依旧是针对掌机平台，只不过从 NDS 转战到 PSP。而这样一来，虽然新游戏无法获得双屏和触控的乐趣，但由于 PSP 的屏幕分辨率相对较高，所以游戏画面也势必会更加艳丽。那么这一次的游戏究竟在内容上会有那些新意呢？且看！

［文：炎骑士］

参战角色确认！



本作中登场的角色并没有变化，依旧是 Marco、Eri、Fio 和 Tarma 四位勇将再加上 Ralf 和 Clark 两个来自怒之队的老兵。游戏中仍然会保留系列五代中加入的特殊技能。Ralf 的机炮拳和 Clark 的指令投技将在游戏中发挥巨大的作用。



乘骑道具巨大化

本作中的基本关卡共有 7 个，关卡的结构依然是延续传统，并且保留隐藏分支路线的设定。以往作品中所提供的乘骑道具多为体积较小的各种战机和战车，而在上一作中，玩家则有机会驾驶体积巨大的机器人形态战车与大型 BOSS 进行战斗。在本作中，这一设定将会得到保留，并且由于支持双人联机，所以还会允许两名玩家共同操纵一台机器人投入战斗。



战斗学校模式

这个模式一直以来都倍受欢迎，而在本作中，战斗学校中的小任务数量将会超过 70 个。玩家通过不断完成任务挑战还可以获得称号提升。从开始的新兵、伍长再到最后的大魔王等等。而随着称号与等级的提升，角色使用各种武器时的攻击力也会有所提升。并且，随着军阶称号的变化，美女教官的态度还会发生变化。



太鼓之达人Wii 咚咚和2代目

Wii 音乐 ■太鼓の达人 Wii ドドーンと 2 代目！ ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 11 月 19 日发售

［文：炎骑士］

这个系列的魅力主要体现在以击打太鼓的形式来演奏不同风格流派的各种乐曲。游戏自从初代发售至今虽然推出了众多续作，但简单易操作的系统始终没有较大的变化。早在去年，我们就已经玩到了第一款推出于 Wii 上的系列作品，不过从选用的曲目丰富程度上来看，这款游戏有着明显的试水倾向。那么，这一次的游戏究竟会不会让人产生有“突破”的感觉呢？请往下看。

人气乐曲再次袭来！



对应歌曲主题的游戏客串演出

本次游戏中收录了近年来较为流行的动漫游戏曲目，这样的作法自然会提高游戏的受瞩目程度。而除此以外，还有一个小小的细节要素值得注意，那就是随游戏曲目而改变的画面主题。打个比方来说吧，本作中收录了已经在年内发售的《勇者斗恶龙 IX》和《偶像大师 携带版》两款游戏中的曲目，如果玩家选择演奏这些曲目，那么与曲目相对应的游戏角色就会以客串的方式在游戏画面上进行演出。

难上加难！BOSS 战

一般来说，玩家在进行游戏时都是按照自己的意愿随意选择曲目和难度反复进行游戏，因为这样比较适合玩家反复练习和提高水平。当然这也使得游戏的节奏过于缓慢，长时间游戏难免会让人有昏昏欲睡的感觉。在本作中玩家同样会遇到一些颇具挑战性的 BOSS 战，形式显然是同台比赛敲击太鼓，但我们不难想像，BOSS 战的难度将会比一般的曲目演奏难度明显提高！



PSP ｜喧哗番长 4 一年战争 ｜2010 年春季发售 游戏的舞台被设定在一座名为“红南高校”的高中，玩家需要扮演主人公速水勇太在这里度过一年的学习生活，用自己的实力成为全校 300 名学生的领袖级人物。大家熟悉的“换装”等要素仍然健在，而合理利用场景中的物体将是战斗中出奇制胜的关键。

地铁2033

X360 主视角射击 | ■Metro 2033 | ■美版
■THQ | ■预定 2010 年第一季度发售

《地铁 2033》是来自俄罗斯的科幻小说，讲述未来的末日世界里人类只有躲在莫斯科的地铁隧道中求生。该书自从 2005 年出版以来，销售了 40 多万本。随着该书英文版即将发行，游戏版也将配合推出。

在游戏中，玩家扮演的是在末日之前诞生的 Artyom，他对地上世界的回忆只有一些零星的片段，由于父母失踪，他是被其他幸存者抚养成人。Artyom 的梦想就是看看外面的世界。20 岁那年，Artyom 接到了一个任务：警告其他幸存者一群变异怪物“Dark Ones”正在威胁地下世界。这个地下世界完全围绕着地铁系统，每个地铁站就是一个“小镇”，地铁隧道就是各个小镇之间的道路。每一个小镇都有自己的社会与政治体系，其中主角所在的会展中心站是和平的民主主义制度，但是其他小镇也有采用独裁制。随着游戏的进行，你也将外出到地上世界，不过仅限于夜间，因为臭氧层的彻底崩溃使得白天的地面充满致命的射线。


■这种废都的背景设定很容易让人联想到《辐射3》。

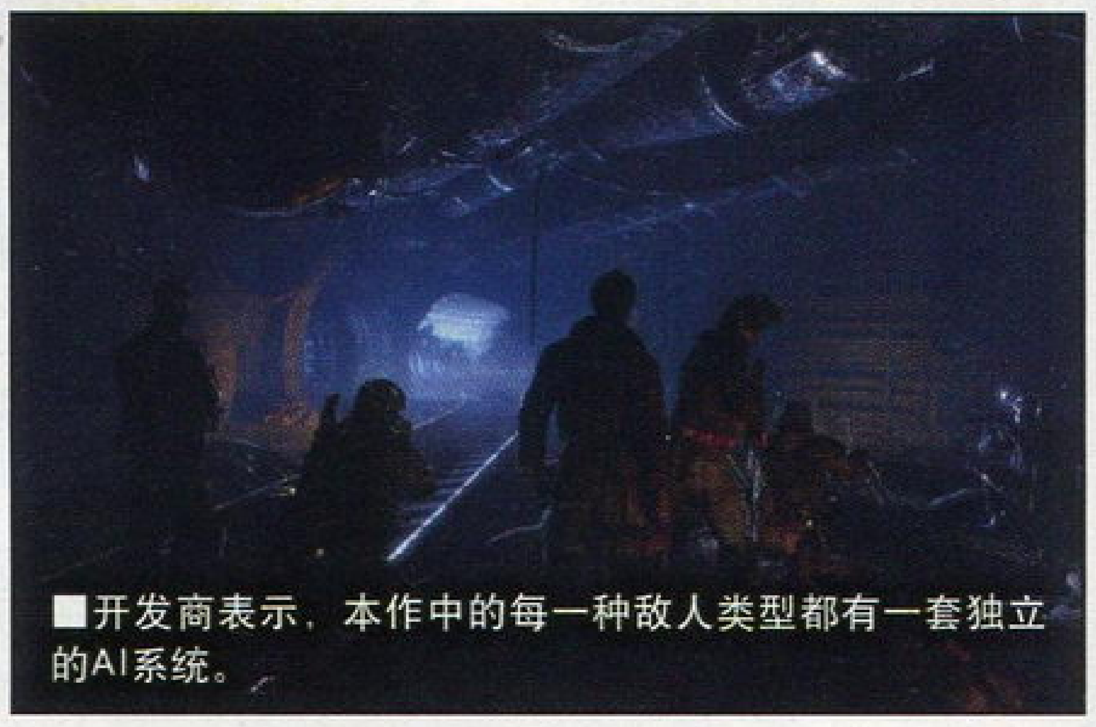
废都题材又一力作诞生!

游戏以倒叙的方式展开，刚开始就是主角与另外一个人朝着他们的终点站前进。Artyom 向地面攀爬时遭到了一群变异人的攻击，干掉了一波敌人后，更多的变异人涌出，即将到地面与伙伴汇合的 Artyom 看起来九死一生……随后游戏回到了 8 天前，从会展中心站开始。

游戏的序章部分就可以看出本作令人印象深刻的细节。当你在攀爬时，地板与阶梯在不断坍塌，所以你只能向后退，然后跳过地面的大裂缝，然后对面的伙伴将你接住。本作的光影效果非常出色，敌人的影子投在墙壁上，你可以通过影子发现敌人正在靠近。地图以实物的方式出现，还要打开手电筒在上面照一照才能看清楚。在会展中心站里则是充满祥和气息，孩子们在四周奔跑戏耍，人们围坐在油灯旁听人弹吉他。本作与《辐射 3》有一些相似之处，也有角色的成长要素，不过并非 RPG。


■在会展中心站里充满了祥和的气息。

［文：阳光成员 清国倾城］


■开发商表示，本作中的每一种敌人类型都有一套独立的AI系统。

MAG

PS3 主视角射击 | ■MAG | ■美版
■SCEA | ■预定 2010 年 1 月 26 日发售

作为《海豹突击队》开发商 Zipper Interactive 的最新力作，《MAG》以其 256 人的大型网战规模而备受关注。这将会是明年春季商战 PS3 的开路大将。

与《使命召唤 4》之后的多数网战游戏一样，《MAG》提供了一个强大的升级系统，玩家在战场上的每一个出色表现都会获得经验值，升级后可以获得技能点数，玩家可以选择将点数花在不同的地方，例如对某种武器和装备的掌握熟练度。本作并没有界限分明的兵种设定，玩家可以自由发展。用各种配件可以改良自己的武器，例如望远镜和榴弹发射器。随着游戏的进行也会有更多新武器出现，例如可以用冲锋枪替换当前的小手枪作为副武器。你也可以提高自己的近距离作战能力。虽然 Zipper 要确保玩家每次升级，每次用技能点数提高战士的能力，都可以确实感觉到其中的变化，但同样要确保第一级的新手与 50 级的老兵之间能力相差不至于过于悬殊，使得新手完全没有获胜的机会。在能力发展和平衡性之间的精准拿捏是非常考验游戏设计能力的地方。


■毕竟是256人的大型战役，其相应的战场规模也非常庞大。

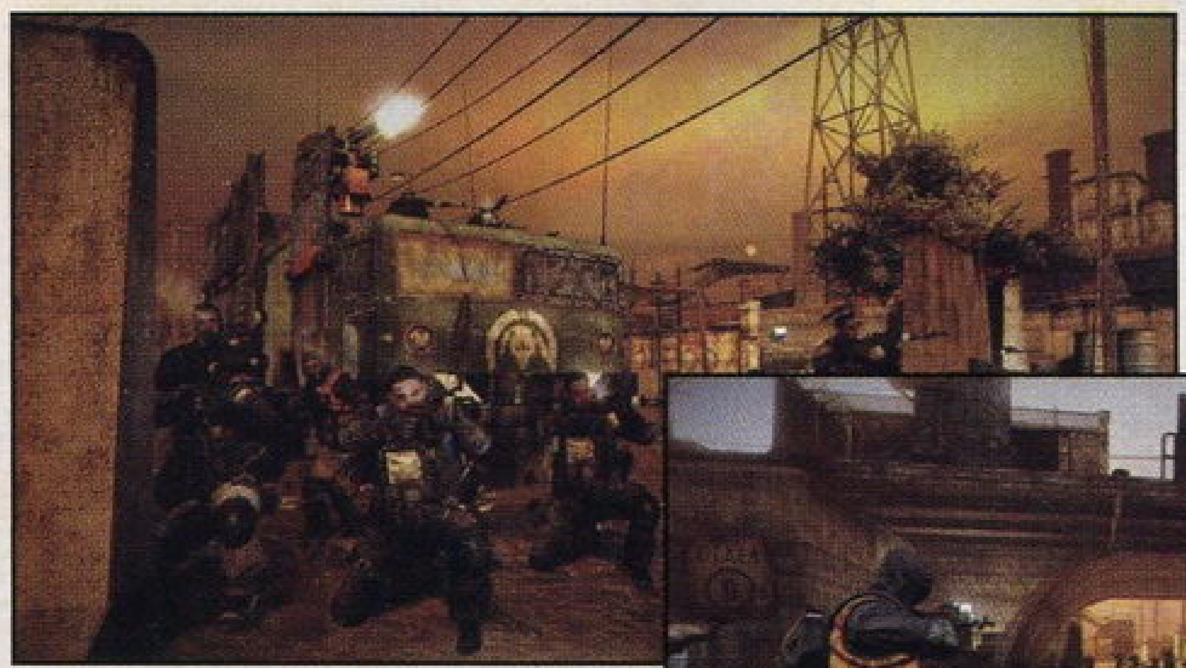
［文：星夜］

256人巨型网战大作即将开战!

《MAG》升级系统与其他 FPS 的主要区别在于其指挥官的官阶系统。由于战斗在两个 128 人的阵营之间展开，如果没有更细的小组划分，战斗将会非常混乱。因此本作准备了多个官阶。当你升到 15 级后，就可以申请一个基本的官阶，先是从组长开始，最后晋级到整个 128 人阵营的总指挥官。当上指挥官就有特殊的“指挥能力奖励”，最出色的指挥官会让手下的队友们在盔和武器性能方面都大大提升。

指挥官可以通过特殊的语音频道与各队员交流，制定战术并下达命令，可以要求下属完成次级任务，例如摧毁某个炮台。玩家只要遵守这些命令完成任务，就可以获得双倍经验值。



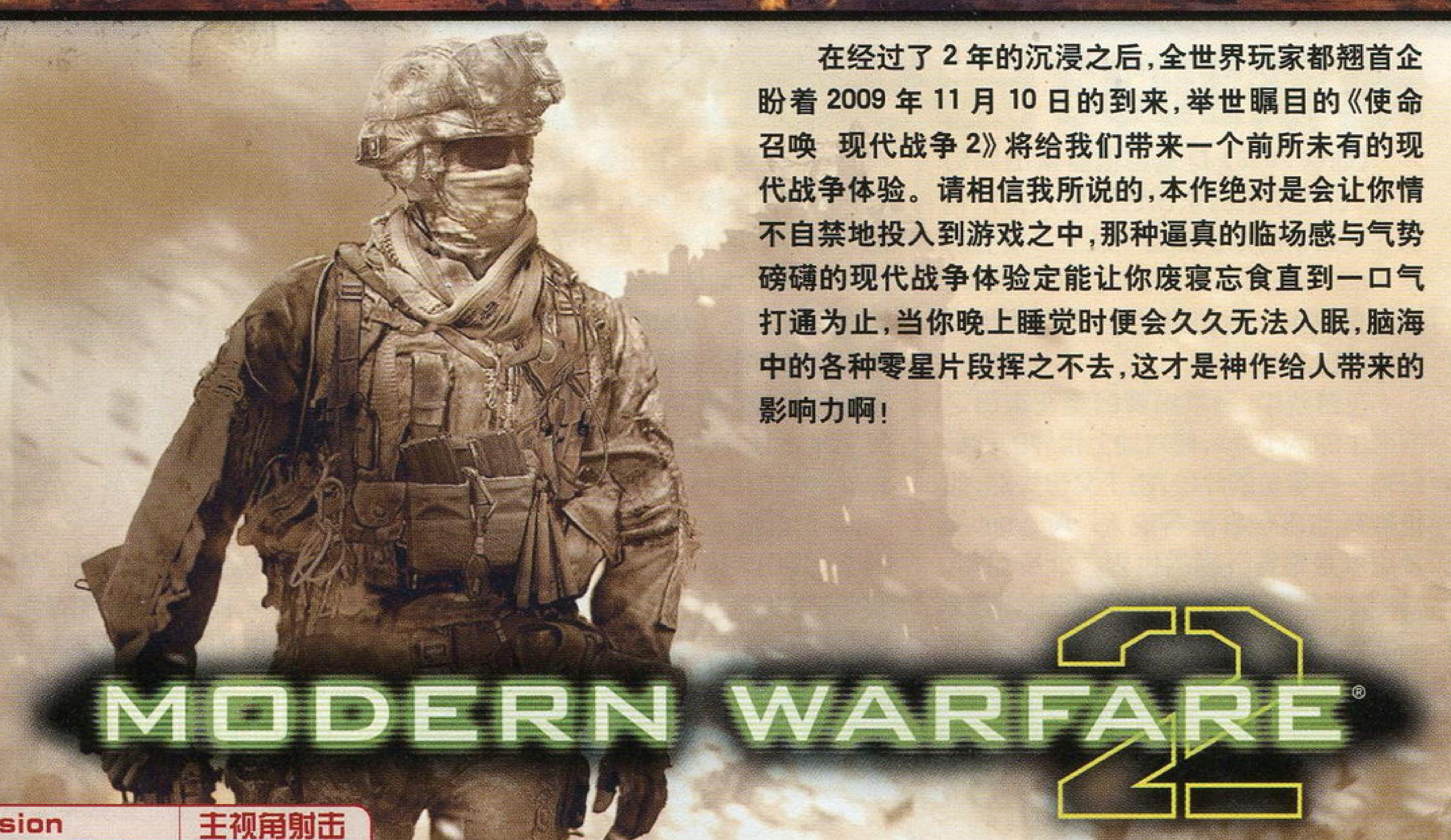




▲游戏以 8 人小组为基本团队，各势力由 16 个小组构成。
◀玩家将通过跳伞的方式降落到任务地点。
▶游戏中有三大派系可以选择。

Wii | 口袋公园 Wii 皮卡丘的大冒险 | 2009 年 12 月 5 日发售

游戏中玩家需要操作“《口袋妖怪》系列”最具人气的皮卡丘展开一场华丽的大冒险，随着剧情的深入，玩家不但能够体验到上天入地的惊险动作场面，各种利用体感操作的小游戏也是与好友同乐的最佳选择。



在经过了 2 年的沉浸之后，全世界玩家都翘首企盼着 2009 年 11 月 10 日的到来，举世瞩目的《使命召唤 现代战争 2》将给我们带来一个前所未有的现代战争体验。请相信我所说的，本作绝对是会让你情不自禁地投入到游戏之中，那种逼真的临场感与气势磅礴的现代战争体验定能让你废寝忘食直到一口气打通为止，当你晚上睡觉时便会久久无法入眠，脑海中的各种零星片段挥之不去，这才是神作给人带来的影响力啊！

使命召唤 现代战争2	Activision	主视角射击
多机种 Modern Warfare 2		美版
2009年11月10日	1～18人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

文 脆薯条、炎骑士、雷电 美编 忽悠悠

基本操作

LS/左摇杆	移动控制
RS/右摇杆	准星控制（按下后为挥刀动作）
LB/L2	闪光弹
RB/R2	手雷
LT/L1	开镜瞄准
RT/R1	开枪
X/□	换弹夹、拿物品
Y/△	切换武器
A/○	跳跃、跨过障碍物
B/×	切换站姿、蹲下、匍匐前进
十字键	切换附属武器
注：流程攻略部分是以X360版为主	

地图的简化

本作中屏幕下方是一个迷你罗盘，地图显示大幅简化，不过也明朗了许多。玩家只要跟着场景中的点前进即可，还可以看见有确切的距离提示。



故事背景



本作的故事是延续前作《使命召唤 4 现代战争》的故事情节，在依莫拉·扎卡夫死后 5 年，俄罗斯再次陷入了动荡不安的局面，与扎卡夫有着密切关系的又一个恐怖分子头目——弗拉基米尔·马卡洛夫掌控了俄罗斯的一个激进组织，而且他们正在策划着一个威胁世界的新阴谋。为了对抗这个恐怖组织，包括美国著名的"海豹突击队"、"三角洲部队"、中央情报局和英国著名的 SAS 等多个组织一起建立了一支特别行动组——"141 特别行动队"（TaskForce141）。

他们的使命就是前往俄罗斯、哈萨克斯坦地区解决当地的情势危急。而玩家扮演的特战队员还将深入里约热内卢，追查提供恐怖分子军火的走私商人，之后一路追查至阿富汗境内。但他们并没有察觉到此时已经落入了恐怖分子的圈套，而等待着他们的还有一场生与死的搏斗……游戏一开始就肥皂的回想，玩过前作的玩家一定是感慨万分吧，而如今的肥皂已经晋升为一个小队的指挥官了

流程攻略

ACT 1

第一关 "S.S.D.D"

时间：第一天，15：30分 人物：Private Allen

游戏传统的教学关，首先拿起前方的 M4A1 为新兵做射击演练，旁边的教官会有明显的提示。第一次射击时不要开镜瞄准，然后再进行精确射击，第三次射击要求用游戏中的半自动瞄准功能，只要稍微瞄准一下目标，然后开镜后便能自动瞄准。第四次要求穿透木板攻击目标，最后一次则是扔手雷的示范。之后走出基地前往指定目标，地图上会有明显的提示。在这里玩家也可以多逛逛美军的基地，感受一下军营中的气氛，随后来到模拟训练所拿上沙漠之鹰，再按 Y 键切换一次武器，之后就是各位熟悉的模拟挑战了。

挑战还是要求速度，不过靶子中会随机出现平民单位，一旦误伤是要扣评价的，2 楼的一个敌人会突然闪现，只有用刀才能通过，迅速清理完二楼的敌人后马上跳下来，之后迅速前往指定地点即可完成挑战。之后和前方的士兵对话就能选择难度了，难度的出现条件是和训练关的评价有关，不误杀人质、命中率高、快速通过后便能出现老兵难度的选项。出门口正巧碰见了美军的悍马车队回营，不过那样的惨状一定是刚经过了一场激烈的战斗，而艾伦也受命前往增援……

一赶到现场，艾伦迎头就被一发 RPG 炸得晕倒在地上，施佩德将军走过来一把拉起艾伦，并命令要掩护架桥单位。首先把武器切换成榴弹枪，干掉前方拿 RPG 的敌人，之后在架桥车对面会出现几个敌人，立马就和美军负责保护架桥车的队员上演了一场 RPG 对轰战。迅速干掉这些敌人后从旁边的梯子上高架，然后坐上悍马车，美军的飞机还会对 1 点钟的高楼进行轰炸，确认清理完高处的敌人后，美军车队才耀武扬威地开进了城区……



注意每一个角落，敌人无时无刻都在注意着我们，距离目的地越来越近，子弹擦过装甲发出的"嗖嗖"声越来越密集，不过美军目前仍然看不见敌人在哪，市区中复杂的环境为敌人提供了掩护。突如其来的一枚 RPG 直接命中了前面一辆悍马车，爆炸的冲击波把艾伦炸得有点视线模糊，惨遭埋

伏的美军不得不加快推进速度，街道中的敌人从四面八方涌了出来，子弹不停地打在悍马车上，当艾伦回过神来时，发现自己已经被 RPG 炸飞出了悍马车，幸运的是，他并没有受伤……

艾伦等人被困在一个小房间里，四周的敌人越来越多，他们必须离开这里！根据指示来到一所学校，清理完这里的敌人，注意他们能躲藏的地方很多，所以前进时要多看看角落，清理完毕后接到了将军的命令，然后前往指定地点回合即可。

老兵难度要点

1. 关卡一开始后慢慢用榴弹枪干掉前面的敌人，不要轻易抬头，一段时间后上方会过来一大票手拿 RPG 的敌人，如果自己枪法不够准的话可以换上榴弹轰炸。

2. 驾驶悍马入城区后要额外小心，逃跑的时候正面会出现一辆车堵截去路，迅速干掉那个开机枪的敌人即可触发剧情，切记不要一直朝着后面看。

3. 学校的混战记得要活用闪光弹，老兵难度下最强大的武器就是闪光弹，不要过分相信自己的枪法，其实龟缩着打才是最正确的方法。

第二关 “Cliffhanger”

时间：第二天，7：35分　人物：Sergent Gary

飞机呼啸而过，这也预示着我们的猜测是正确的，敌人的秘密基地就在雪山山顶上，肥皂扔掉了手上的雪茄，我们的潜入任务开始了！有惊无险地爬上了悬崖后，打开心跳感应仪，正面马上出现了两个敌人，按照他的提示同时干掉他们，一、二、三！ Nice Work。继续前进后和肥皂分开行动，按照地图中的提示前进，由于风雪很大，所以只能依靠感应仪来探知敌人，肥皂也会提供掩护性的射击，路上会碰见一辆卡车，躲在角落中即可。之后来到了加油站附近，安放完 C4 炸弹即可离开。之后根据指示和肥皂汇合，路上的敌人可以不用理睬。进入房间后肥皂迅雷不及掩耳的速度迎面扑倒了一个敌人，然后抽出刀子结过了他。

回收掉重要道具后，敌人意外地发现了我们，肥皂无奈地举起手来，但悄悄地暗示到更改计划 B，引爆炸弹后，肥皂迅速拔枪干掉了好几个敌人，压制完正面的敌人后，两人迅速突围出仓库，之后便是一场惊心动魄的雪地追逐战，在驾驶滑雪车的同时千万不要忘记时刻开枪消灭前方的敌人，不然会给视线造成极大的困扰，加速穿过前方的一段峡谷后，总算是有惊无险地抵达合流地点。



老兵难度要点

1. 初期的潜入战并没有难度，但要注意面对复数敌人时一定要做到快狠准，下手稍有拖慢便会触发警报。

2. 被发现后要第一时间冲出去，不要管队友的死活全力冲向目的地，场景很开阔所以很容易被打死。

3. 敌人会坐在滑雪上对你射击，此时也是考验你枪法的时候。

第三关 “No Russian”

时间：第三天，8：40分　人物：Joseph Allen

本关扮演的角色就是美军潜入恐怖分子内部的一名卧底，本次行动也是极为隐蔽的。为了要表现出对马卡洛夫的忠心，卧底也必须参与到此次行动中，而他们的口号便是——“No Russian”。由于本关是极富血腥的，玩家要扮演恐怖分子屠杀在莫斯科机场中手无寸铁的平民，后边还要对付反恐特种部队，所以请未满 17 岁的玩家自动跳过。俄罗斯反恐部队都是武器装备精良，手拿防护盾，所以必须用榴弹对付，在和反恐部队交火两分钟后，一行人决定秘密撤退，而正当这名忠心耿耿的卧底走上车时，马卡洛夫却意外地掏出了手枪……“这是一个信号，整个美国都会陷入战火”留下这一句话后，马卡洛夫便坐车扬长而去……



老兵难度要点

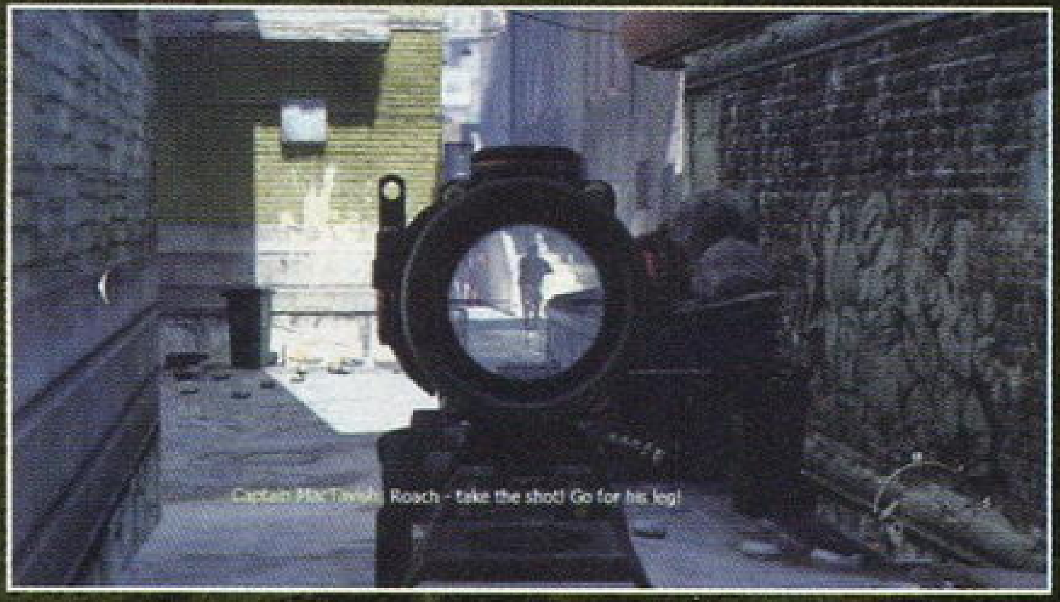
1. 当和反恐部队交火后要迅速切换到榴弹，只有榴弹才能对手拿防护盾的敌人造成有效伤害，之后千万记得要拿上一个，这样能抵挡掉不少子弹。

2. 关卡的后期会出现很多手拿霰弹枪的敌人，切记驾着防护盾上前，另外也可以先扔闪光弹将其震晕，之后就很容易对付了。

第四关 “Takedown”

时间：第四天，15：08分　人物：Gary Roach

为了调查提供恐怖分子军火的商人，141 特种部队一行人来到了巴西，正当在银行门口实施逮捕时，这名军火商人意外地掏出枪干掉了司机与其他人。热闹的街道上立刻引发了混乱，跟着肥皂快速穿过两条街后就可以看见正想逃跑的目标。我们需要他活着！所以只能对着目标的脚打，之后便能活捉他，而幽灵也正准备拷问他……接下来还有另外一个军火贩子要追捕，由于平民区的环境非常复杂，搞不清楚敌人会从什么地方出来，所以还是赶紧跑路为妙，途中有几只狗要用枪干掉，不然扑上来可不是闹着玩的，引用某人的一句经典台词：“我最讨厌狗了！”。之后根据提示来到军火贩子躲藏的屋子里，看见肥皂破窗而下，把军火贩子牢牢按在了车顶上……



老兵难度要点

1. 棚户区的交战最为混乱，完全摸不清楚敌人会从哪里出现，最好的办法就是稳扎稳打，一定要躲在角落中，出去的时候要看清周围的环境，敌人非常有可能躲在角落中或者趴在房顶上，还有的会突然从房子里跑出来。

2. 另一种比较另类的打法就是先熟悉整个地图，然后以闪光弹开路，一个劲地往前冲到记录点即可。

3. 关卡的后半部分需要稳扎稳打，尤其是阳台上会蹲着一个狙击手，其枪法很准，先引诱其放枪后马上用带 ACOG 瞄准镜的枪械干掉。

ACT 2

第五关 “Wolverines!”

时间：第四天，17：45分　人物：James Ramirez

由于美军的卧底参与了莫斯科机场大屠杀事件，而此人的真实身分已经被俄罗斯查出来了，政府认为这是美国的军事进攻，所以集结了海陆空三军直捣华盛顿，而玩家所扮演的角色就是第一游骑兵部队，而这次的对手也是俄罗斯正规军……

坐着悍马车来到街道上，天空中满是敌军的重型运输机，俄罗斯伞兵随处可见。前头的悍马车被迎面冲出来的敌军装甲车炸了个粉碎，无奈我们只能从旁边的小路绕一圈到大街上，而这辆该死的装甲车还是紧追不放，扔出烟雾弹后即可乘着烟雾继续前进，而敌军早已占领了前方的加油站，为了和防守餐馆的我军汇合，众人只能强行突破这里了……当然那辆该死的装甲车还是再次出现阻碍我方，先去楼顶提供狙击掩护，敌人可是正规军，当然不是吃素的，他们会扔出烟雾弹来干扰我方的视线，此时拿上旁边的一把带热能狙击镜的 M14，还有别忘了架起自动机枪塔，它可是能提供不少火力掩护哦。

由于美军的顽强抵抗，敌军暂时决定撤退，不过依然留下了一份大礼给我们，就是那两辆该死的装甲车，为了摧毁它们，必须到前方的制定地点取得控制重型飞机支援的操控电脑，先向外扔出几个烟雾弹，然后乘机从餐馆的右侧靠着墙走，到达后消灭里面的所有敌人，之后就可以操控导弹干掉装甲车了。

原路返回餐馆，下一个任务是转移 VIP 到安全区域，美军必须把目标建筑物内的敌人全部扫平，然后才能保证 VIP 的安全。任务的最后需要击落敌军的直升机，导弹在对面的餐馆和房顶上都能找到，之后增援赶到即可顺利过关。



TIPS 本次《使命召唤 现代战争2》新增了双人合作的特别OPS模式，例如4代中经典的双人狙击关也会重现，玩家们可千万不能错误哦。

老兵难度要点

1. 俄罗斯正规军的枪法都很准，楼顶上的狙击枪要拿着，这样方便干掉远处的敌人。而且敌人老喜欢躲在车后，可以利用这点将其炸飞。

2. 突破装甲车去拿电脑时一定要扔烟雾弹，而且必须贴着墙走，这样最为安全，拿到电脑后就可以使用空中支援了，而且还可以用电脑来观察敌人的位置，非常实用哦。

第六关 “The Hornet's Nest”

时间：第四天，16：19分　人物：Gary Roach

镜头又回到了巴西，场面十分混乱，为了逃过民兵的一路追杀，小队必须到达指定地点和直升机汇合，路上全是一些民兵，虽然枪法奇臭，但数量很多，还是要小心对付，推荐换上带红点瞄准镜的 AK。二楼的敌人通常是拿着 RPG 的，所以要优先干掉，市场是整个关卡中最为混乱的地方，敌人会从各个地方出现，请务必看仔细。跟着其他队员越过房顶上的高楼，此时小强不幸摔了下去，等清醒后发现四周都是民兵，目前的处境非常危险，而且没有任何武器可以用，三十六计走为上计……跟着地图上白点提示快速前进，整个流程就像是在上演一场扣人心弦的逃脱战……



老兵难度要点

1. 本关强烈建议换上带红点瞄准镜的 AK，这样能增加近战能力。

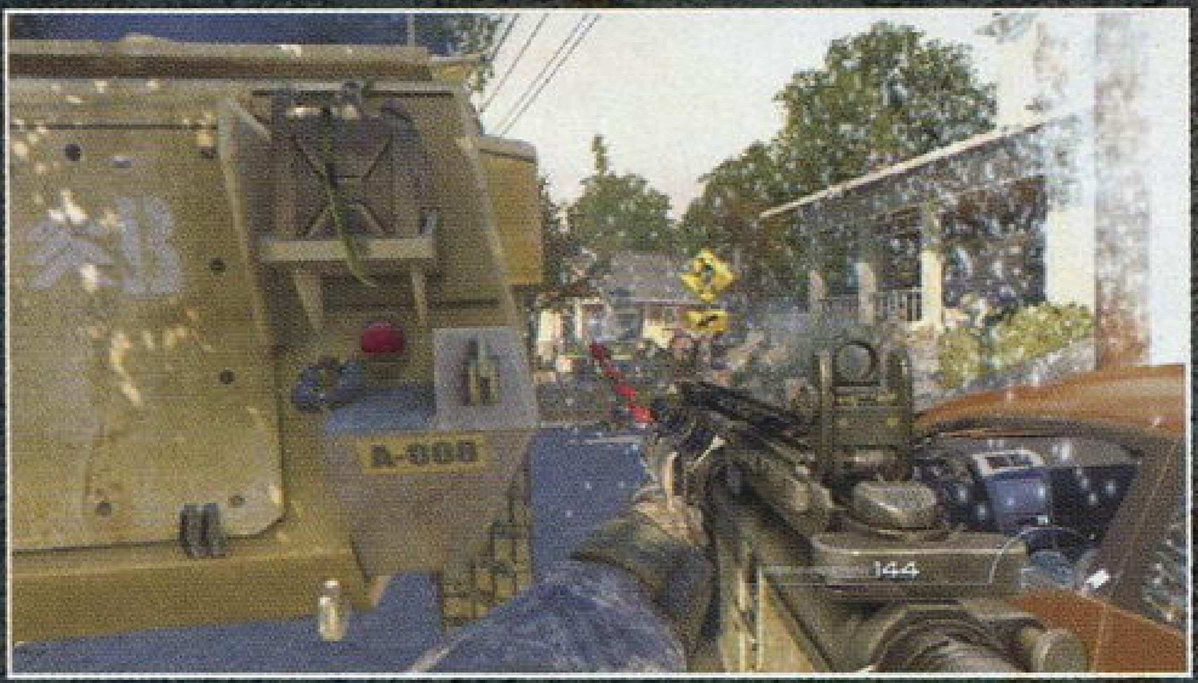
2. 市场中的地形非常乱，而且很难看清敌人在哪，闪光弹也不怎么好用，推荐蹲着慢慢走到角落里，然后仔细听游戏里人物的说话声，之后再判断敌人到底在哪个方向。

3. 最后的难点就是逃脱战了，开始后迅速向后跑，稍有怠慢马上会被人乱枪扫死，只要按照提示不停地跑，那些民兵是很难打中你的。

第七关 “Exodus”

时间：第四天，18：51分　人物：James Ramirez

再次回到美国，双方的战斗已经持续了好几个小时，本关先跟着装甲车一起行动，它可以提供强大的火力支援，房间里躲着很多敌人，而且各个都是手拿霰弹枪，稍有不慎便会直接毙命，另一种方法就是先扔出闪光弹，然后快速突入屋内。随后便能看见俄罗斯的防控炮阵地，然后呼叫导弹支援便能一举摧毁……而当众人返回指挥所时，却已经发现 VIP 被杀害……



老兵难度要点

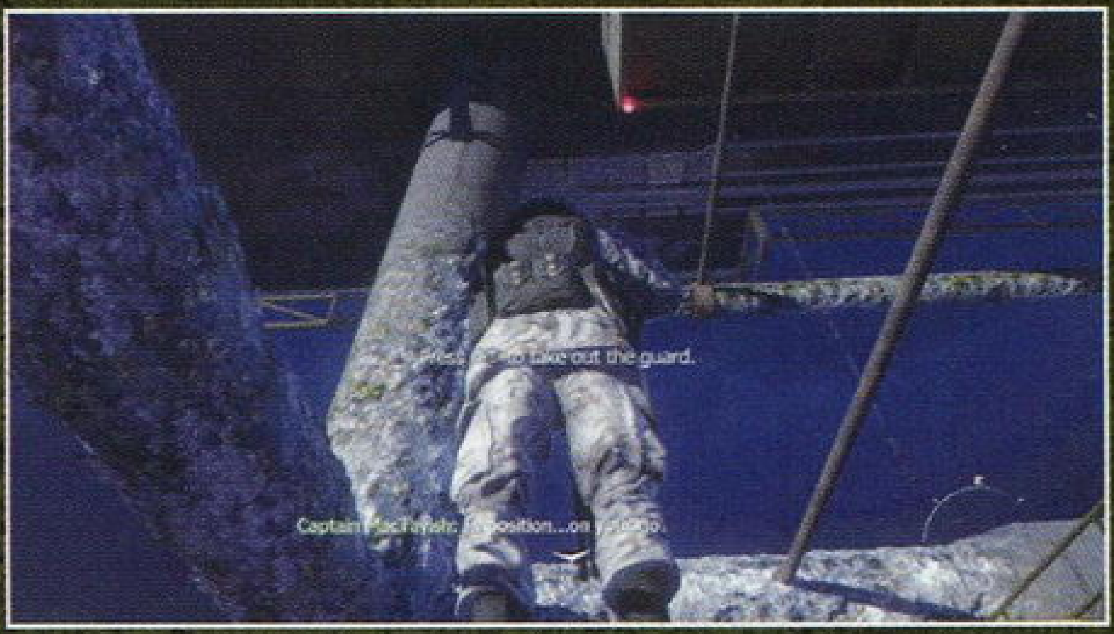
1. 我方的装甲车是一个无敌的存在，而且可以操控它提供火力掩护，敌人再多都不成问题，我们只要趴在后面的花坛里看戏即可。

2. 过桥后就没有火力支援了，搜查大楼里的敌人要额外注意，因为这些敌人都是拿霰弹枪的，稍微反应一慢就会被干掉，有些敌人还躲得非常隐蔽。

第八关 “The Only Easy Day...Was Yesterday”

时间：第五天，5：48分　人物：Gary Roach

犯人 627 号，这看似是一个非常重要的人物，而本次的作战目的就是要救出这个代号 627 的人。地点就是在石油平台处，游戏一开始便是一场全新的水下潜入作战，还能看见我方的小型潜艇。浮出水面看见敌人后悄悄接近，之后把他拖入水中，一气呵成地将敌人暗杀。随后来到平台的底层，在门上安放完炸弹后等待引爆后的瞬间冲进房间，这里又是游戏的一个亮点所在，此时镜头会用慢动作表现，甚至可以看见开枪后子弹的飞行轨迹。在两个房间里救出所有人质，但并没有发现所谓 627 号犯人……而此时敌人也发出无线电警告，肥皂立刻下令执行 B 计划，首先得把这里的尸体处理掉……



爆炸完毕后就会出现大票敌人，这里换上带红点的 AK 小心前进，途中敌人的直升机还会出现干扰我方，切记不能被它扫到，不然当场毙命，等到躲进小屋中，再换上飞弹将其击落即可。最后的人质房间处有很多敌人，此时我方队员会扔出烟雾弹掩护你，迅速换上带热能瞄准镜的枪械，透过烟雾将敌人干掉，之后冲进人质房间快速压制下来，但还是没能看到重要的 627 号犯人……

老兵难度要点

1. 初期的两把枪都是非常好用的武器，可不要换错枪了，在近身战时非常有用。

2. 当碰见敌人飞机后要立刻跑进屋子里，此时虽然已经被打成泛红状态，但还是死不了的，稍微歇一下拿上旁边的导弹出门把飞机打下来。

3. 最后一处房间四周会不断有烟雾干扰，换上有热能镜的狙击枪慢慢清理掉敌人，非常安全，所以初期不要换枪的原因就在这里。

第九关 “The Gulag”

时间：第五天　人物：Gary Roach



接下来的任务还是紧接上一关的，为了救出重要犯人 627，肥皂等人决定攻占监狱，既然石油平台上没有找到，那么这里无疑是最为可能的地方了。众人坐着开路鹰直升机，在战斗机的掩护下开始了攻占监狱的计划，首先在直升机上先用狙击枪干掉手拿 RPG 的敌人，清理完塔楼的敌人后才能安全进入，监狱的内部呈环状，在检查了一些房间后并没有任何斩获，当被困在中间的铁牢中时切记换上防御盾蹲在角落中，不然会被敌人乱枪打死。之后进入漆黑的地下通道，通过绵延的管道后众人离目标越来越近了，在穿过审问室后，幽灵确定了隔壁墙后面就是关押 627 犯人的房间，安装完炸药后破门而入，而映入眼帘的便是……

“喂，把枪放下”肥皂拿着枪抵着这个外号 627 的人，“肥皂?！”这个犯人怎么会知道上尉的绰号？接下来的情节对于玩过前作的玩家来说一定非常感动，我们的大胡子上尉普莱斯原来就是这个所谓的 627 号犯人，“这把枪是你的，长官”肥皂把这把枪又再一次还给了普莱斯上尉，但现在可不是叙旧的时候，必须马上离开这个鬼地方，但由于是监狱的最下层，而且整个建筑开始崩塌，幽灵很难确认一行人的具体位置。而在危难之中，肥皂向上方发射了一枚信号弹，绳索从天而降，接下来四人一起被直升机拉至天空，回望崩塌的监狱，真是生死一线间。

老兵难度要点

1. 在开路鹰直升机上狙击时一定要做到快速，优先干掉手拿RPG的敌人。

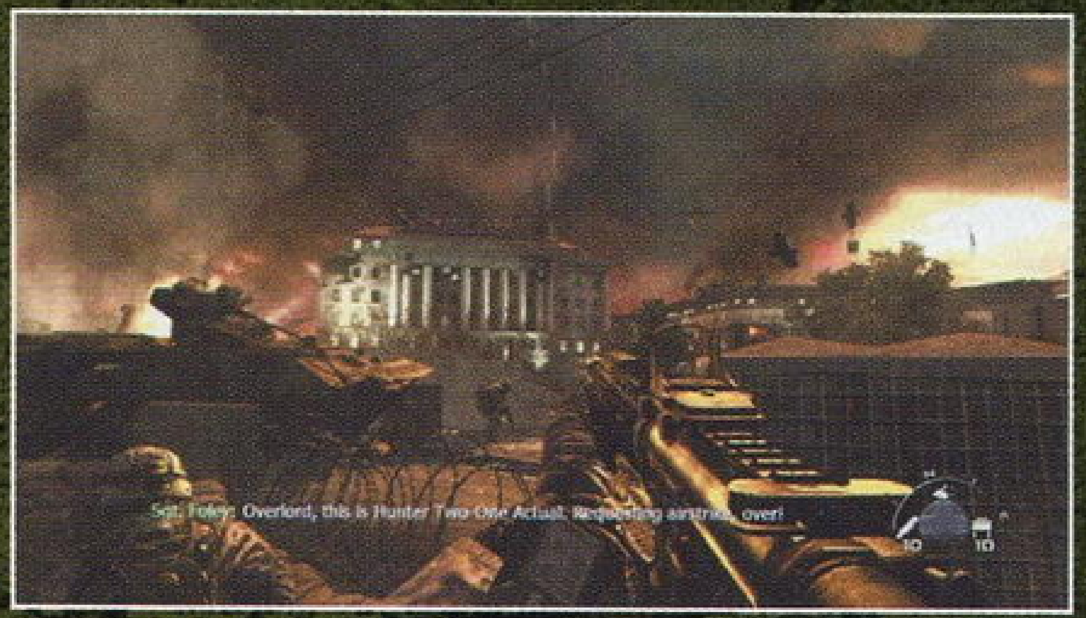
2. 进入监狱后让队友冲在前面，自己龟缩在后面慢慢前进即可，这样非常安全。

3. 炸开墙后的作战很有讲究，这里四周都是敌人，而且前面还有拿防护盾的敌人，用手雷炸晕拿防护盾的敌人，然后迅速换枪对着脚打，干掉后马上换上防护盾就能确保自身的安全了。接下来向前扔出一个闪光弹，然后快速跳下大坑即可。

第十关 "Of Their Own Accord"

时间：第五天，18：49分 人物：James Ramirez

俄罗斯正规军和美军的战斗已经持续到了深夜，天空都被战火焰染红了，走出战壕四周的景象惨不忍睹，这就是战争的残酷。顶着敌人的炮火不断前进，活用弹坑来掩护自己，接下来的目地只有一个，就是突入被攻占的大楼内部。跟着信号弹的指示一路前进，场景中的环境很复杂，而且由于光线比较暗，很难察觉敌人在哪，最好用闪光弹开路，到达指定目的地后要求用M82巴雷特狙击枪掩护我军，干掉前方手拿RPG的敌人，注意后方还会有敌人不时地过来偷袭，之后继续用毒刺干掉空中的直升机与地上的敌军坦克。随后跟着大部队移动至房顶，控制黑鹰直升机上的机枪，清理掉广场上的所有敌人，这部分的设计充分让你体验到好莱坞级的火爆场面……当然，最后直升机还是被敌人击落，而且玩家会被困在残骸中，前面是大票敌人，特意过来拿给你枪的队友也在你面前倒下，打完所有子弹后，另一个队友会扔给你最后一个弹夹……面对成群的敌人，子弹已经用尽，眼看着队友倒地却无法帮他……



老兵难度要点

1. 战壕要好好活用，趴在里面是绝对安全的，往左侧前进时不要跑得太快，后面会有敌人追过来，先干掉这些敌人，然后等着队友过来再一起行动就非常安全了。

2. 建筑内部的清理大战还是要多用闪光弹，有几个敌人非常狠毒，会突然开门冲出来对着你扫射，所以多死几次了解他是从哪里出来的还是很有必要的。

3. 坐着直升机扫射广场时先干掉地上的装甲车，然后平台上手拿RPG的敌人也要优先消灭，之后便没有难度了。

ACT 3

第十一关 "Contingency"

时间：第五天，11：22分 人物：Gary Roach

本关是与普莱斯上尉合作，好比前作中的双人狙击关，目标是占领敌人的核潜艇。任务初期非常简单，只要按照上尉的指示行动即可，不过普莱斯上尉的潜入功夫真不如他的前辈狙击精英麦克米兰……当冲进敌人的基地时，一定要用导弹掩护队友，空中还有敌人的直升机，一定要要用RPG打下来。场景还是非常混乱的，不要急于求成，活用导弹能大大降低难度。之后我们便看见普莱斯上尉英勇地冲进了潜艇中，而接下来的任务就是要保护他，12点方向会有敌人两辆卡车增援，乘敌人还没下车之际赶紧用导弹将卡车炸飞，但任务终究没有成功，潜艇上的EMP飞弹还是被发射了出去……



老兵难度要点

1. 一开始的潜入战没有什么难度，冲进敌人基地后可以无限使用导弹，只要躲在高处的平台上慢慢用导弹清理敌人即可。

2. 上平台前还有敌人的一架直升机，拿上前方的RPG然后趴在地上等它飞过来，之后将其击落就安全了。由于RPG几乎是走直线的，所以瞄准时要非常精确。

第十二关 "Second Sun"

时间：第五天，18：57分 人物：James Ramirez

画面再次回到美国，正当被困在飞机中觉得彻底失去希望时，天空中突如其来的巨变让每一个人都震惊了。美军的太空站因为遭到了俄罗斯EMP飞弹的攻击被彻底摧毁，而交战区的所有电子仪器全部失效，玩家慢慢爬出飞机残骸时，天空中的敌军直升机不断落下，伴随而来的还有强大的电磁风暴。



天空中开始下起了酸雨，能见度极低，而现在美军行动只能依靠肉眼来辨别，接到传令后要赶往维斯基酒店，两个房间中均有敌人埋伏，而且他们都是躲在办公桌下面，必须先用闪光弹震晕，然后才能冲进去，但一定要小心手拿霰弹枪的敌人，之后在街道上会有一场简短的交战，玩家可以凭借着暗号来辨别是敌是友，之后通过暗道到达目的地。

老兵难度要点

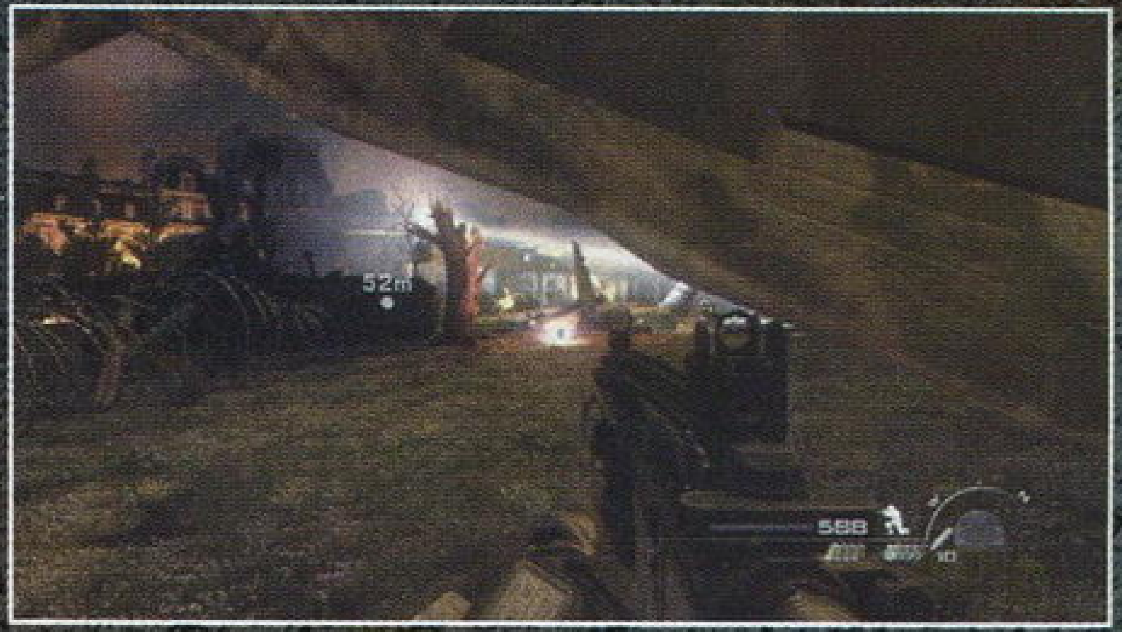
1. 本关要多用单机中的半自动瞄准，因为天太黑，根本无法看清敌人在哪，办公室里的交战更是如此，所以只能判断敌人大体的方位，开镜后让其自动瞄准后消灭。

2. 到达目的地后不要急着冲进去，多多来回闪躲看清敌人再哪开枪，之后扔出闪光弹即可破门而入。

第十三关 "Whiskey Hotel"

时间：第五天，19：28分 人物：James Ramirez

从维斯基旅馆出发，一上来就看见白宫已经残破不堪，为了重新夺回这座标志性建筑，一行人还是奋勇冲了上去，这关也是建筑物内的争夺战，一开始记得依靠各种掩体接近左侧，不然会被敌人正面火力打得抬不起头来。房间内的近战就没有什么难度了，还是要依靠闪光弹开路，惟一要注意的是看清楚四周每一个角落，有些敌人会在你意想不到的地方躲着，之后跟着队员快速来到屋顶使用信号弹即可过关。



老兵难度要点

1. 前进时要沿着左侧走，此时并不是要你快，而是要你边走时边干掉敌人，等同伴一起突入建筑内，旁边的飞机残骸是个躲藏的最佳地点。

2. 室内战斗时一定要注意敌人会从角落中突然窜出来，此时别慌直接用刀干掉。

第十四关 "Loose Ends"

时间：第六天，15：36分 人物：Gary Roach

141小队奉命去追查马卡洛夫，而有情报显示马卡洛夫很可能躲藏在山中的

TIPS 合作模式中有一关是对付10个装甲兵，而玩家只能使用榴弹枪与RPG，对付一个不算困难，但最恐怖的是到最后会同时出现3个装甲兵，伴随着"咚……咚……咚"的声音一定给玩家留下了不小的阴影吧（笑）。

一个小屋里，任务开始后小心前进，但突然踩中的地雷让所有人都惊慌失措，随后隐藏在山中的敌人一下子全都出现，看来明显是遭到了埋伏。当玩家踩到地雷后会有明显的时间暂停提示，此时马上蹲下即可躲避过去，不过视线会由于近距离爆炸的缘故模糊好一阵子，等清醒后乘着烟雾弹的掩护快速向前突破，后面的敌人可以不用理睬。进攻小黑屋也是和先前的拯救人质一样，在安放完炸弹破门而入时会进入慢动作状态，看清楚了逐一消灭。

清理完二楼与地下室后并没有发现马卡洛夫的踪迹，此时幽灵也接到将军的命令，要求把所有重要资料拷贝，首先要在门口等拐角地方安置地雷，随后敌人会向疯狗一样冲进来，切记不能让他们破坏电脑，不然会直接任务失败，必要时可以拿上后面窗台上的重机枪火力压制。拷贝完文件后全力向目标地点前进，后方的敌人不用理会，前方有大票的敌人直接闪光弹伺候，之后触发剧情，小强倒地，而幽灵自然不会见死不救，好不容易摆脱了敌人来到了合流地点，将军那诡异的眼神告诉我们事情有些蹊跷，而正当他扶住小强时，将军神不知鬼不觉地掏出了手枪……伴随着悲壮的音乐，已经苟延残喘的小强看着自己的队友幽灵被出卖，纵使心中充满了愤怒，此时也无力回天，将军已经下令毁尸灭迹，在火光中，小强的视线已经开始慢慢模糊……



老兵难度要点

1. 躲避完地雷后切记马上向后退，等待同伴扔出烟雾弹后迅速往右上走，等绕到敌人后面了再回头干掉躲藏在草地中的敌人，注意上方会有一个敌人狙击手，他身上穿着迷彩，所以很难察觉。

2. 进入室内前会看见敌人两辆吉普车，迅速换上榴弹枪将其打爆，要不然从车上下来 10 个壮汉着实会让你无语。

3. 防守电脑时先在四周拐角处安放好阔刀地雷，然后守在靠窗户的地方，后面有几把重机枪，一会敌人冲进来时逐一消灭即可，这里是个非常安全的地方，惟一注意另一侧的通道也是会有敌人进来的。

4. 逃离小屋后要全力往前跑，途中的敌人全部用闪光弹震晕，然后迅速干掉，接着继续往前跑到达目的地。

第十五关 “The Enemy of My Enemy”

时间：第六天，16：03分　人物：Sope MacTavish

由于将军的叛变，整个事件也明朗化，普莱斯上尉一行人当然不会放过他，本关一开始就是身处一片交战区，此时就连玩家自己也无法分辨是敌是友，根据尼克拉的提示来到指定地点，中途要避免交战。多活用周围的掩体慢慢前进，玩家此时是身穿狙击手的专用迷彩，所以趴在草地中匍匐前进很难让敌人察觉。另外就是要小心头顶上的直升机，它会在四周盘旋，见机绕过即可，和队友汇合之后便开始了一场追逐大战，最后肥皂单手驾驶着吉普车一头扎进了运输机顺利逃脱……



老兵难度要点

1. 本关最大的要点就是行动隐蔽，只打阻碍你前进的敌人，其他敌人完全不用理会。

第十六关 “Just Like Old Times”

时间：第七天，17：32分　人物：Sope MacTavish

为了追杀施佩德将军，肥皂与普莱斯上尉决定潜入基地，对手都是他手下的雇佣兵，而且装备各个精良，按照上尉的提示同时干掉正下方的 3 个敌人和一条狗，然后跃下山坡，从背后再干掉另外两个敌人。到达悬崖边挂上绳索，然后来一场高空蹦极，悄无声息地暗杀掉下面的敌人。之后的潜入作战只要按照普莱斯上尉的指示即可，被敌人发现后先要扔出 2 个人闪光弹，然后冲出去干掉一侧的敌人即可，另一侧的完全不用理会。大桥处需要拿上防护盾顶着敌人的枪林弹雨前进，后面的普莱斯上尉会提供你掩护，之后再次进入另一边的洞穴，敌人会从直升机上跳下来，看准落地点送几个手雷给他们吧，之后冲进前方的大门，设置完密码后过关，场景中都是炸弹，破门而入的同时千万要当心别打到炸弹，不然会和敌人同归于尽。



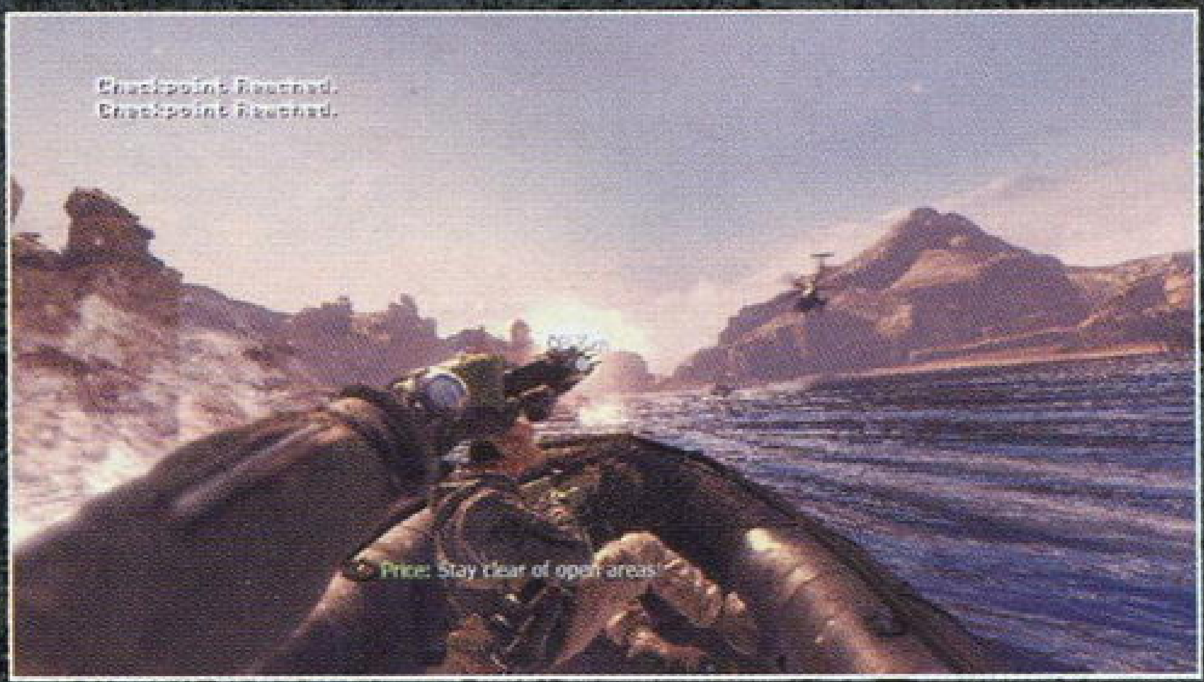
老兵难度要点

1. 防护盾一定要活用，能大大下降本关的难度，最好再配合一把 MG4 机枪。

2. 在黑暗的场景中作战千万别带夜视镜……我惟一没搞懂的就是英国的夜视镜实在是太差劲了！

最终关 “Endgame”

时间：第七天，18：10分　人物：Sope MacTavish



表演占了很大比重，玩家要驾驶着皮划艇在急流中穿梭，同时还要对付穷追不舍的敌人，天空中的直升机会来回不停扫射，任务一开始时无法将其击落的，等到发生剧情后按照普莱斯上尉的提示，稳住皮划艇后只见普莱斯上尉 3 枪便把敌人的直升机打了下来。之后便是一场大爆炸，众人都被卷入其中……

上岸后肥皂的视线模糊，而且由于刚才的大爆炸，所有装备都掉入了河里，而此时惟一的武器便是军刀，肥皂像一只饿狼般地四处寻找着叛逃的施佩德将军，终于在前方不远处发现了他的身影。由于爆炸的缘故，肥皂反被将军先发制人，军刀深深地插进了他的胸口，幸好自己穿着防弹衣，刀子没有命中要害，肥皂倒在地上，眼睁睁地看着这个杀害小强和幽灵的凶手，却什么都做不了……而施佩德拿出了他那把标志性的 .44 左轮手枪，往枪膛中放上了一颗子弹后把枪口对准了肥皂……“你并不是什么英雄，你要在这里死去！”随之而来的便是清脆的枪声……



肥皂原以为自己没有脸去见死去的幽灵，但突如其来的一幕也使肥皂大为震惊，子弹擦过肥皂的脸颊打在沙地上，而后面则依稀看见普莱斯上尉正和将军扭打在一起，或许是普莱斯也身受重伤，施佩德的拳头不断地打在他的脸上，倒在一边的肥皂看在眼里，怒在心中……或许是强大的意志力驱使着他慢慢拔出身上的刀子，然后把刀子对准了施佩德……

EMP

电磁脉冲（EMP）是一种突变的、宽带电磁辐射的高强度脉冲。伽玛辐射通过裂变弹或聚变弹与大气的相互作用来产生。通过它撞击大气中的电子建立一个正、负电荷的大区域。这些电荷的运动产生 EMP。脉冲进入该区间所有未屏蔽的电路，造成从电路故障与存贮数据丢失直到过热与熔化的破坏。核武器高空爆炸会产生一种强 EMP。

剧情介绍 未通关前请慎重阅读

故事发生在《使命召唤 4 现代战争》的 5 年后，前作中很多重要角色（活着的）都会出现在新作当中。玩家在本作中控制的角色有 4 个人：机场恐怖袭击关卡中的卧底艾伦（Allen）；只在美国本土战斗中出现的第 75 游骑队的拉米雷斯（Ramirez）；美国本土之外的 141 特殊任务小队的小强（Roach）；最后三关控制前作的主角肥皂（Soap）。以下剧情为保证文字仅有的一丝悬念和看点将实情穿插在后半部分，全文基本按照时间顺序叙述，游戏的流程基本是在小强和拉米雷斯之间连续切换进行的，经常是进行到紧要关头切换角色，如果不能事先明了当前控制的角色就很难将剧情连贯起来，希望本文能让您对本作的剧情有一个大致的了解。（游戏的剧情纯属虚构）

五年前……

5 Years Ago……

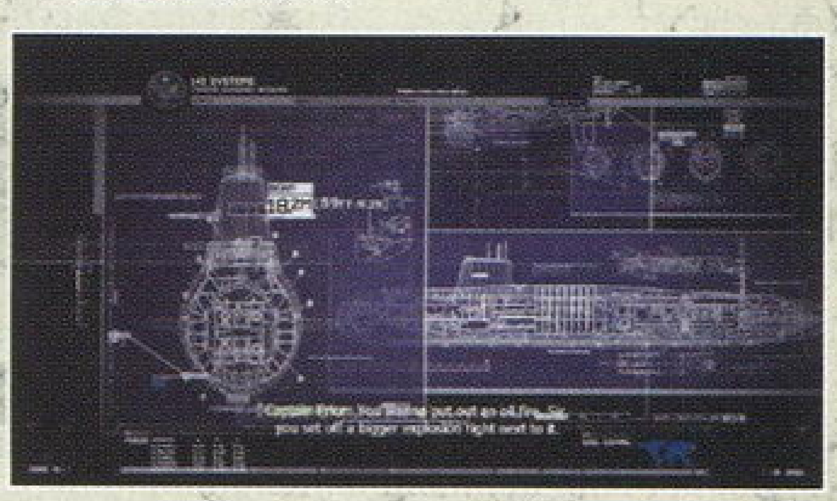
5 年前的主力反恐部队是 SAS，队长普莱斯（Captain Price），中士“肥皂”（“Soap” MacTavish），他们与俄罗斯恐怖分子扎卡夫（Imran Zakhaev，曾被Price 狙断左臂）的恐怖势力鏖战，阻止了大面积的核打击，并在最后上演了一幕惊险地刺杀行动：扎卡夫和手下步步逼近被大爆炸击倒在地的战士们，杀死了其他部队成员来到普莱斯和肥皂面前，普莱斯将手枪悄悄滑向肥皂，肥皂用最后的力量举枪击倒了扎卡夫和他的两个贴身护卫，之后美军救援部队赶到，最后的镜头中，医务人员为伤势过重的普莱斯进行最后的复苏疗法，肥皂则被安全撤离……



小强的反恐行动

Gary “Roach” Sanderson's Anti-terrorism Operation

通过机场子弹的来源追踪到南美洲巴西里约热内卢，之后 141 小队到防守森严的俄罗斯库页岛援救普莱斯上尉（上尉为何被关入监狱并未详细讲述），如电影《石破天惊（The Rock）》一样惊险刺激的脱狱过程后，普莱斯上尉与肥皂的双人搭档又重新组合。随后得知俄罗斯要发射核弹，普莱斯不顾施佩德将军的命令，违命突袭俄罗斯核潜艇，并成功将核弹发射到高空引爆，在核弹不伤及太多国民的前提下引发影响范围极大的 EMP，美国东部大范围地区电路故障，这样做的目的是切断远程征战的俄军通信能力，并让其所有电子设备失去战斗能力。



141 特殊任务小队

Task Force 141

扎卡夫死后，俄罗斯的极端民族主义激进组织由扎卡夫生前的同僚马卡洛夫（Makarov）领导，抱着自己雄厚野心的马卡洛夫将扎卡夫的死宣扬成光荣的殉难，以此将恐怖组织在俄罗斯的基地建设得更加强大。鉴于马卡洛夫的组织的日益强大，国际联盟组建了一支名为 141 特殊任务小队（Task Force 141）与之对抗。141 特殊任务小队直属施佩德将军（Shepherd）指挥，施佩德负责全部任务的指导，主要成员有：精英突击手“小强”（Gary “Roach” Sanderson，他是玩家在 141 小队一边剧情中扮演的角色）；肥皂已经荣升为特殊空军部队（Special Air Service）的上尉，现役 141 小队队长（玩家会在最后的章节控制他进行最终决战）；幽灵（Ghost，不可控制的 NPC），神秘莫测的强力战士，头上一直带着印着骷髅图形的巴拉克拉法帽。



拉米雷斯的游骑队抵抗俄军奇袭

James Ramirez Rescued Washington D.C.

之前，华盛顿地区已经在俄军的奇袭中全面沦陷，白宫被炸得支离破碎，而核弹爆炸引发的 EMP 使得俄军战力瞬间丧失，飞机纷纷从天空中坠下，只有熊熊战火点亮漆黑的夜空，在士兵眼中，疯狂的世界被笼罩在血红的光中，没有通讯设备，没有上级指挥，枪械上的激光瞄准装置也失去了作用（红点消失），机械瞄准枪械再次成为惟一的顺手武器，拉米雷斯所在的小队在黑暗中摸索，向着威士忌旅馆（Whiskey Hotel）的秘密掩体前进，战士们在冰冷的秋雨中躲避着空中坠落的飞机，无法得知对面近在咫尺的一群人是敌是友，“Star（星星）”对“Texas（德克萨斯）”的暗号成了判断敌友的惟一标准，失去电子设备的“现代战争”尽显狼狈。通过艰难的战斗，终于战胜了失去“眼睛”和“大脑”的俄军远征部队，当拉米雷斯一行人站在白宫顶，眼下昔日繁华的华盛顿如今已是满目苍痍。



“我们快打到莫斯科去报仇！”

“现在还为时过早……但是早晚有一天，当我们到那里，一定将莫斯科烧个底朝天！”

对于战士，无所谓政治，他们只能看到战火中的残酷的现代战争。

艾伦在俄罗斯机场

Joseph Allen in Airport

美军安排了一名卧底艾伦（Joseph Allen）到马卡洛夫身边，艾伦为了增强马克洛夫的信任参与了恐怖袭击俄罗斯机场的行动，恐怖组织屠杀了成百上千的无辜平民，在躲开赶来的保安人员的袭击后，一行人欲乘坐救护车逃走，走在最后的艾伦要上车时，马卡洛夫将他射杀。原来马卡洛夫早已查出艾伦是美军的卧底，于是借助此次恐怖袭击结束之时，在现场留下参加了恐怖袭击而真实身分是美军的艾伦的尸体，想如此将此次屠杀栽赃给美国政府。俄军果然查到艾伦的身分，误以为此次行动是美军所为，于是对美国本土展开大举进攻，百架战机直攻华盛顿地区。自此，战事完全展开，分两条线进行：一方是 141 小队捉拿马卡洛夫，玩家扮演小强；另一方是美国境内的第 75 游骑队（Ranger）在华盛顿地区抵抗俄罗斯的奇袭，玩家扮演拉米雷斯（James Ramirez）。

小强取得恐怖组织的证据

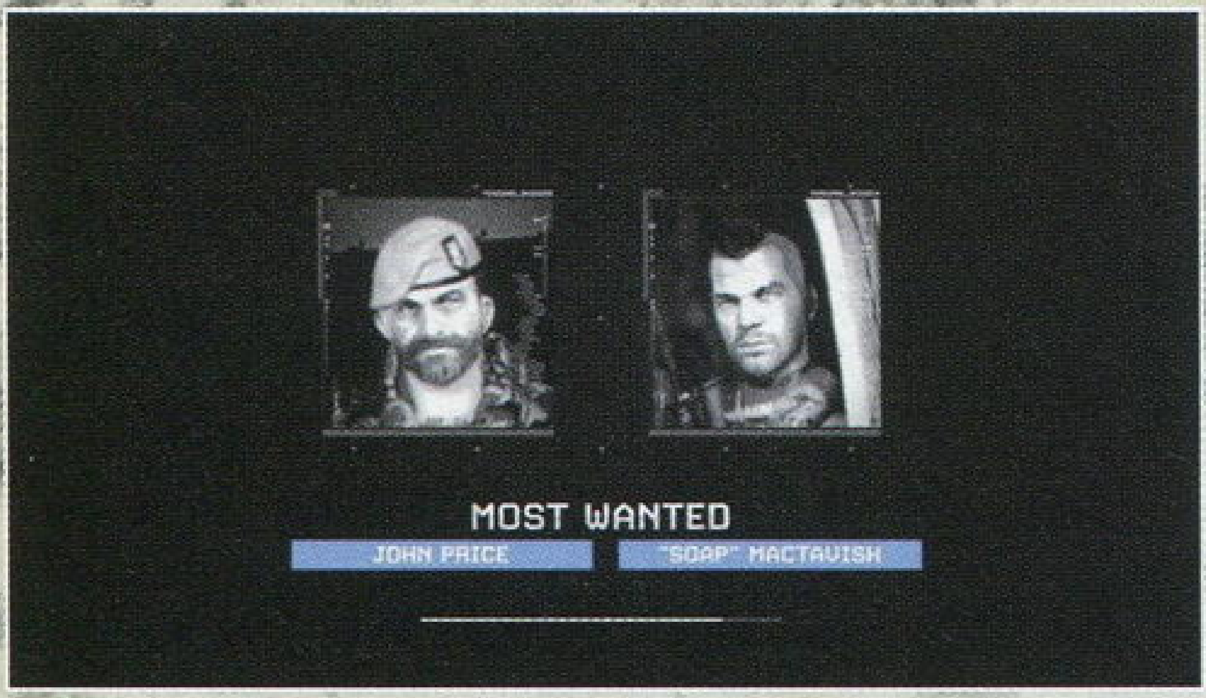
Roach and Ghost in Makarov's House

141 小队的普莱斯和肥皂前去搞核潜艇，小强和幽灵则去马卡洛夫的别墅收集证据，将 DSM 连接到其电脑网络上下载了所有的恐怖活动证据、资料后撤退，躲开马卡洛夫的手下的追击后，施佩德将军乘飞机赶到，当小强满心欢心，认为任务顺利完成之时，施佩德反目杀死小强和幽灵，并将他们的尸体丢入水中。



肥皂和普莱斯，敌友难辨

Soap with Price,Enemy?Or Friends?



原来施佩德才是幕后黑手，他夺走了马卡洛夫的所有资料和证据，同时通缉马卡洛夫和普莱斯上校，两方势力在"飞机墓场"展开大战，坠机的肥皂（玩家控制）在混战中匍匐前进试图与普莱斯汇合。普莱斯直接与马卡洛夫通话："施佩德已经取得你的所有资料和犯罪证据，这就相当于他已经得到了一张空白支票。现在告诉我施佩德的下落，剩下的交给我。你我都知道，你活不过一个星期了。"

马卡洛夫："你也活不过。"

普莱斯："你没听过那句谚语吗？敌之敌亦我友。"

马卡洛夫："总有一天会发现自己腹背受敌。施佩德在使用Site Hotel Bravo作为基地。我们地狱中再见吧！"

普莱斯："如果你比我先到，就带我向扎卡夫问好吧！"

肥皂和普莱斯汇合后，在原俄罗斯线人尼克拉（Nikolai）的帮助下到达了施佩德的所在地。

普莱斯预先录制了警醒世人的音频："没有人在早晨醒来时会认为今天就是世界的末日。在这不为人知的地方，我们拿起武器，为了所有人民搏上性命。会成功，会杀死他。只有胜利者才能书写历史，充满谎言的历史。如果他还活着，而我们死了，那么他说的一切都是真的，不管施佩德到底做了什么不为人知的事情，但他终究成为世人的英雄，因为这个世界只需要一个真相，一个背面全黑的白色谎言。"



一番追逐战之后，施佩德的直升机坠毁，所有人都迷失在昏黄的风沙中，用上拳脚和匕首的战斗惨烈而绝望，肥皂拔出插进自己胸膛的匕首投向正在拳脚相加厮打普莱斯的施佩德，飞刀正中其额头……

施佩德曾说："5年前，眨眼之间，我便失去了三万人（扎卡夫引爆核弹的结果），然而整个世界就那么干瞪眼看着。明天，我们仍旧不会缺少志愿者和爱国者。"一切的真相就是如此，一个一直以来就没有秩序、渴望混乱的恐怖分子引发了美俄之战；一个在战争中迷失了自我的将军和恐怖分子串通，编造着巨大的谎言，希望亲自救出战争中的美国成为英雄，强势军力，肃清异己；一群不顾自身安危的士兵，在现代战争的炮火中无畏前行，只为自己心中的真相，洒下鲜血，抛下性命。

剧情补充分析

就结局看，肥皂虽然拔出了胸口的匕首，但是他和普莱斯都不会死亡，而马卡洛夫的下场并未交代，不过既然已经干掉了施佩德将军，那么得到马卡洛夫全部资料的美军应该很容易彻底清除掉恐怖组织势力。美俄大战如此看上去是一场误会，然而和美军将军施佩德脱不了关系，而之前比如为何俄罗斯可以查出艾伦的底细，却查不到和恐怖组织马卡洛夫有关，鲁莽出兵攻击美国之类的看似"BUG"的剧情，其实是可以按照施佩德从中运用手段引导俄罗斯这一暗线来解释。死伤人数不可估量的美俄大战应该不会就此结束，首都被炸得千疮百孔的美国自然不会善罢甘休，这也算大体向着施佩德希望的方向迈了一步。《现代战争》的续作应该会延续本作剧情，继续讲述几个重要角色在"现代战争"中所经历的"历史"。



45个电脑收集

序号	对应关卡	位置说明
01	S.S.D.D.	左侧瞭望塔下方的桌子上
02	Team Player	带有滑梯广场的那个建筑内，在二楼走廊第三个拐角一侧的房间内
03	Team Player	与上一个距离很近，在黄色出租车旁的小桌子上
04	Cliffhanger	分开行动后，在正前方不远处的高脚屋上
05	Cliffhanger	二人汇合地点后方的机库内，隔着玻璃窗可以看到
06	Cliffhanger	雪橇追逐战中，距离目的地1805米处的位置有一段木栅栏，将雪橇拐到其中即可看到
07	Takedown	最初的贫民窟巷战中，在场景中央一个房间的桌子上
08	Takedown	贫民窟巷战第二阶段，位于地图北侧尽头第一个拐角处的二楼的一间民房内
09	Takedown	与上一个距离很近，位于东侧红砖楼房第一层最里侧的房间
10	Takedown	通过地图北侧尽头第二个拐角后，在场景中央一处民房的底层，两张床中间
11	Wolverines!	加油站中黄色出租车旁的亭子里
12	Wolverines!	直升机残骸东侧的建筑物（CRB Financial）内，在里侧的办公桌上
13	Wolverines!	地图东南方向的快餐店"TACO TOGO"内
14	Wolverines!	快餐店"TACO TOGO"以西，另一家快餐店"BURGER TOWN"外的垃圾箱中
15	The Hornet's Nest	初期贫民窟中的一间民房内
16	The Hornet's Nest	穿过初期第一个向左的拐角后，在地图西南方向建筑物下方的角落里
17	The Hornet's Nest	小巷上坡阶段右手侧民房的二楼房间内
18	The Hornet's Nest	在脱离阶段初期经过的小足球场，在西侧球面背后的房间中，靠近窗户即可看到
19	Exodus	在行进路线左侧，沿途带有"GARDEN VILLAS"字样的石碑旁的民房内
20	Exodus	带有拱形门建筑的右侧房间中，在入口旁的桌子上
21	Exodus	过桥后进入右侧第二栋建筑，在二楼的沙发上
22	The Only Easy Day... Was Yesterday	解救第一批人质后，在通向关押第二批人质之前的储藏室中，房间内的储物架上
23	The Only Easy Day... Was Yesterday	解救第二批人质后，在随后拐角旁的储藏室中，房间内的储物架上
24	The Only Easy Day... Was Yesterday	有武装直升机出现的区域的厂房一侧，在铁丝网对面的楼梯下方
25	The Gulag	地下监狱入口外建筑的二楼房间内
26	The Gulag	在进入监狱后的环形控制室内
27	The Gulag	在第二层环形监狱的第一间敞开的牢房中
28	The Gulag	大胡子普莱斯所在的房间中，被爆破墙壁一侧的桌子上
29	Of Their Own Accord	一楼夹着士兵尸体的电梯中
30	Of Their Own Accord	四楼走廊第一个拐角处隐藏有敌兵的小房间里
31	Contingency	被发现以后，跟随普莱斯继续前进可以见到一个空降的补给箱，电脑就在箱子上
32	Contingency	有"33"标记的仓库内
33	Contingency	架设有大量雷达天线的建筑上，在二楼露天平台的角落里
34	Whiskey Hotel	进入总统圆形办公室后，以华盛顿画像为12点方向，逆时针起第一扇门外房间的沙发上
35	Whiskey Hotel	沿楼梯来到二楼后，在侧面房间角落里的窗台前
36	Loose Ends	别墅地下室中墙上挂满各种枪支的房间内
37	Loose Ends	别墅西南方向的小木屋外
38	Loose Ends	别墅二楼需要爆破才能进入的房间内
39	The Enemy of My Enemy	初始位置正对面飞机残骸的机头驾驶舱内
40	The Enemy of My Enemy	36号红色指示牌西北方向上坡处的飞机残骸内
41	Just Like Old Times	第一阶段洞穴，入口内右侧尽头拐角处
42	Just Like Old Times	第一阶段洞穴，出口左侧的矮桌上
43	Just Like Old Times	第二阶段洞穴，有大量盾牌兵出现的山洞中，北侧的拐角处
44	Just Like Old Times	在存放大量炸弹的山洞中，放有大堆可乐罐的桌子上
45	Endgame	初始位置不远处停放橡皮艇的地方

当今日本最强的街机格斗游戏——《铁拳6》终于推出了家用机版！尽管家用机版名字是正统的《铁拳6》，但实际上游戏内容是最新的《铁拳6 血统叛乱》。此外家用机版还增加了大量的新内容，使得内容远比街机版丰富！对于街机老鸟来说，就算没这些新内容，能在家里苦练技术已是天大的幸事。而对于系列支持者和3D格斗爱好者来说，本作自然也是没有任何理由可以错过的！

文 纱迦 & 风间仁（levelup.cn）
美编 anubis



铁拳 TEKKEN 6

铁拳6		NBGI	格斗
多机种	TEKKEN 6		美版
	2009年11月27日	1～2人	49.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：12岁以上

家用机版详解

本文将分为4个主要部分，分别是：家用机版详解、对战系统入门、闯关模式攻略以及全角色官方连续技。这回家用机版初期即可使用全部角色，对于一心对战的玩家来说已经够了。不过众多新增内容自然是不能置之不理的，毕竟这是游戏的附加价值所在啊！不过在开始详细介绍前，首先给大家来个问与答，重点解答一些大家关心的话题。

问与答

问：为什么我觉得《铁拳6》的画面不行？

答：不可否认的是，游戏本身的画面的确不咋的。不过进入OPTIONS里的OTHER OPTIONS，你会看到动态模糊（MOTION BLUR）、显示模式（DISPLAY SETTING）这两个选项。你可以根据自己的显示设备而细致调整，这样会让画质得到提高。

问：为什么看不到网络模式？

答：只要在联网状态下进入游戏，就会出现更新选项，之后就能进行网战了。不过闯关模式的双人合作目前尚未提供，预定是今年冬天提供更新。

问：本作的网战做得如何？

答：很差，比《灵魂能力Ⅳ》还差。虽然游戏不再像PS3版《铁拳5 暗之复苏》那样放幻灯片，但出招的延迟会让你无所适从。

问：各角色的通关CG动画怎么打出来？

答：在闯关模式的斗技场里，每个角色通关后都有CG动画。不过新加的LARS、ALISA两人没有CG动画。

问：如何显示汉字段位？英文的段位太不直观了。

答：游戏语言是根据你的主机语言来的，日文环境就是日语，中文和英语环境就是英语。注意奖杯/成就的语言是根据你第一次进游戏时的语言环境来决定的，以后不能更改。

问：为何我的段位升不上去？

答：本作下线打电脑的话是无法升段的，要想获得高段位必须上网对战。由于本作的网战质量很差，所以……《铁拳6》就像一个茶几，上面充满杯具（悲剧）。

模式简介

SCENARIO CAMPAIGN：闯关模式。这是本作的原创模式，玩法与过去的TEKKEN FORCE比较接近，成了一个3D清版过关游戏。本模式的作用主要是赚钱打服饰，以及打出各角色的通关CG动画。另外本作的成就/奖杯80%都来自于这个模式。

OFFLINE MODE：里面分为7小项，分别是：ARCADE BATTLE（街机模式，每人8关）、GHOST BATTLE（与电脑控制的假想对手对战）、VS BATTLE（离线对战）、TEAM BATTLE（组队战，支持人机对战和人人对战）、TIME ATTACK（时间挑战模式）、SURVIVAL（生存模式）、PRACTICE（练习模式）。

GALLERY：画廊模式。在这里可以查看已经打出来的各角色的片头和结尾，你保存的精彩对局回放也是在这里观看的。

PROFLIE：档案。在这里可以查看自己的各项记录和排名。PLAYER SETTINGS是用来调整主画面下的人物和背景的，强烈推荐绵羊关，音乐欢乐无限。CUSTOMIZE则是为各角色梳妆打扮。

OPTIONS：选项。调整画面、调整键位、安装硬盘（PS3版限定）等等都是在这里进行的。



强敌攻略

在街机模式中会遇到两个不能使用的强敌，由于关系到成就／奖杯，如何轻松战胜它们是大家必须面对的难题。

本作的最终 BOSS Azazel 称得上是系列实力最强的 BOSS。它不但拥有大量赖招，而且还有刚体特性，很多招式都附加自动防御效果，打起来保证叫你苦不堪言。不过 Azazel 虽然实力强大，但是也有弱点，那就是吃多段攻击。对付它就要多用段数高、威力高且附加倒地吹飞效果的招式，这样它就算防住了前几段也会被后面的招式打飞。由于成就／奖杯对难度没要求，因此可以把局数调低、难度调低。下面列出全角色对 Azazel 的推荐招式。

ARMOR KING	4LP RP
ANNA	RP LK
ASUKA	RP LK
BAEK	LP RP LK LK RK RK LK
BOB	6RP LK
BRUCE	2LK RK
KAZUYA	3LP RP
BRYAN	LP RP RK
CHRISTIE	LP RP RK RK
DRAGUNOV	RK RK
EDDY	LP RP RK RK
FENG	6RK LK
GANRYU	WP WP
HEIHACHI	4WP WP
HWOARANG	RK LK
JACK-6	3LK RP
JULIA	3RK RP LK
KING	4LP RP
LAW	4RK LK
LEE	9LK RK
LEI	2RP RP
LEO	LP RP LP LP
LILI	6RP LK
MARDUK	3RP LP
MIGUEL	WP WP
KUMA／PANDA	WP WP WP
NINA	LP RK LP
PAUL	3LK RK
RAVEN	1RP LP
ROGER Jr.	LP RP LK
STEVE	3LP RP
WANG	RK RK RK
XIAOYU	6 六 WP WP
YOSHIMITSU	4LP LP LP LP
ZAFINA	3LK RK
DEVIL JIN	4RP LK
JIN	3LP RK
ALISA	6RK RK
LARS	6LP RP

在 OFFLINE MODE 的街机模式的第 6 关，会遇到巨大的机器人 NANCY-MI847J。输给它不会 GAME OVER，但也不会接关。对付这个家伙人人都可以，不过胜利的前提是建立在对它所有招式的熟悉程度上。机器人的招式分为可防御和不可防御的，每一招发动前都有预兆，必须熟悉才能知道如何闪躲。其中普通的拳脚攻击可以防御，飞拳、激光、钻井、导弹则必须侧移。最麻烦的是机枪扫射，初期的机枪扫射持续时间短，但基本无解。后期 HP 不多时它会使用全方位机枪扫射，这一招在它面前蹲下即可躲过，而且能趁机反击，如果被击中的话将损失惨重。玩家的攻击手段则尽量以速度快且具有一定威力的单发技为主，像飞鸟、严龙这种有强力侧移技的人更简单了，但切忌过贪，侧移或攻击到一定程度就要注意它的出招了。

成就／奖杯列表

本作的成就／奖杯难度不高，有基础的人大概十个小时出头就能完成。重头是闯关模式，这个模式会在后面进行详解，这里就不多说了。所有需要累计型的成就／奖杯，均可反复挑战打过的关卡来完成。

在线模式是第二重头，不过只要在 RANKED MATCH 和 Player Match 中各赢一场，接下来只要打足 30 场即可交差，输赢无关。在剩下的其他几个单机模式中，只有画廊模式完美略有难度。这个要求玩家把闯关模式全关卡打过，再把所有角色的 CG 动画都打出来，最后在闯关模式的斗技场里看过全角色的片头即可。

日文名称	英文名称	获得条件	成就点数	奖杯类型
练习あるのみです。	Practice Makes Perfect	在练习模式中累计打出 1000 的伤害	15	铜
また来周。	Arcade Addict	OFFLINE MODE 的街机模式通关	15	铜
私は死にません。	Survival of the Fittest	OFFLINE MODE 的生存模式 10 连胜	15	铜
チームって良いですね。	Team Toppler	OFFLINE MODE 的组队战赢 3 队对手	15	铜
よろしくお愿いします。	Learning is Fun	打过闯关模式的序章	15	铜
がんばりましたね。	Scenario Expert	闯关模式全关卡通过	30	银
大丈夫け？	A Friend in Need	在闯关模式中由玩家营救同伴 3 次	15	铜
武器って强いですよね。	Give Your Fists a Rest	在闯关模式中用任意武器打倒一个敌人	15	铜
私も泳ぎたいです。	King of the Hill	在闯关模式中把 10 个敌人打入水中	20	铜
正体不明です。	Alien Hunter	在闯关模式中由玩家打倒 10 个宇宙人	20	铜
それっておいしいんですか？	Thirsty Fighter	在闯关模式中累计取得 50 瓶饮料	15	铜
何が出るか乐しみです。	Crate Breaker	在闯关模式中破坏 100 个木箱	15	铜
记忆を失ってください。	Brute Force	在闯关模式中用铁管干掉 100 个敌人	15	铜
怪我をさせたくありません。	Heavy Artillery	在闯关模式中用机关枪干掉 100 个敌人	15	铜
どうなっても知りませんよ？	Playing With Fire	在闯关模式中用火焰喷射器打倒 100 个敌人	15	铜
回复しました。	Ready for Action	在闯关模式中累计获得 300 个回复道具	15	铜
何がスペシャルなのでしょうか？	What' s So Special About It?	在闯关模式中获得特别旗帜	20	铜
これは良い物ですね。	Item Connoisseur	在闯关模式中获得 S 级服饰	30	银
实は私、强かったんです。	Upgraded Assistant	ALISA 的 AI 等级最大	15	铜
なして私、こんなに强いの？	No Key For Me	在闯关模式中不驾驶机器人打过 G 社ミレニアムタワー	45	金
简单でしたね。	Combo Amateur	在闯关模式中完成 10 连杀	10	铜
まぁまぁでした。	Combo Enthusiast	在闯关模式中完成 30 连杀	20	铜
严しかったです。	Combo Master	在闯关模式中完成 50 连杀	30	银
いっぱい倒しました。	Enemy Hunting Amateur	在闯关模式中打倒 300 个敌人	10	铜
更にいっぱい倒しました。	Enemy Hunting Enthusiast	在闯关模式中打倒 1000 个敌人	20	铜
疲れました。	Enemy Hunting Master	在闯关模式中打倒 2000 个敌人	30	银
たくさん集めましょう。	Treasure Amateur	在闯关模式中累计获得 50 个宝箱	10	铜
かなり集まってきました。	Treasure Enthusiast	在闯关模式中累计获得 100 个宝箱	20	铜
あとはセンスが问われますね。	Treasure Master	在闯关模式中累计获得 200 个宝箱	30	银
ギャラリーに追加しておきました。	Night at the Movies	打出任意角色的通关 CG 动画	15	铜
ギャラリーがよくできました。	Gallery Completionist	画廊模式的要素全部收集	45	金
お金は大事ですね。	Love That Money	累计获得金额超过 500 万	15	铜
负けるわけにはいきません。	Ghost Vanquisher	打倒 30 个 GHOST 对手	20	铜
战わなければいけないのけ？	Machine Crusher	打败 NANCY-MI847J	30	银
气轻に对战できますね。	No Pressure	赢得一场在线 Player Match	20	铜
とても紧张しました。	Moving On Up	赢得一场在线 RANKED MATCH	20	铜
ドキドキしますね。	Fighting Amateur	在线对战 3 次	10	铜
惯れてきましたか？	Fighting Enthusiast	在线对战 10 次	20	铜
まだまだこれからです。	Fighting Master	在线对战 30 次	30	银

秘密奖杯／成就

日文名称	英文名称	获得条件	成就点数	奖杯类型
お友达ですか？	Friend or Foe?	闯关模式剧情中自动获得	15	铜
先を急ぎましょう。	Locate the Target	闯关模式剧情中自动获得	15	铜
铳を向けてはいけません。	It's All Coming Back to Me	闯关模式剧情中自动获得	15	铜
胜利の键です。	The Key to Victory	闯关模式剧情中自动获得	15	铜
英雄などではありません。	That's No Hero	闯关模式剧情中自动获得	15	铜
全てをあるべき姿に・・？	The destroyer Has fallen	闯关模式剧情中自动获得	15	铜
决着です。	Showdown	闯关模式剧情中自动获得	30	银
恐怖を教わりました。	What a Nightmare	在闯关模式中打过隐藏关ナイトメア・トレイン	30	银
动力源が确认できません。	Wooden Warrior	在闯关模式中打过隐藏关地底楼阁	30	银
わび、さびがあります。	Eastern Explorer	在闯关模式中打过隐藏关鬼严岛	30	银
お疲れ样でした。	Tekken Fanatic	获得其他的全部成就／奖杯	10	白金





▲面对 ALISA 的投技，洛已经吓傻了——《铁拳》魅力果然便在于这种怪角色啊！

方向说明 文中出现的数字代表方向（1=↙；2=↓；3=↘；4=←；6=→；7=↖；8=↑；9=↗；☆=方向归中）。

对战系统入门

“《铁拳》系列”享誉江湖这么多年，其系统称得上博大精深而已，由于篇幅有限，这里只列出一些基本系统，要想成为高手全凭自己苦练。另外光在家里苦练也是没有用的，必须走出去与各路高手对战才有前途。说到这里，再一次为本作糟糕的网战扼腕。

基本操作与指令写法

“《铁拳》系列”一直以其独特的四键制笑傲江湖，为了便于交流，全世界的《铁拳》玩家整理出了两套书面的简化指示写法。一种是以数字键代表方向，另一种是以英文代表方向。第一种由于和其他格斗游戏有共通之处，在日本地区特别流行，本文为方便起见也将采用这种写法(有部分更改)。具体规则如下：

攻击键指令

功能	简写	PS3 键位	X360 键位
左拳	LP	□	X
右拳	RP	△	Y
左脚	LK	×	A
右脚	RK	△	B

其他简化指令说明

6	方向短时间输入
六	方向长时间输入
☆	方向居中（不输入方向）
WP	按左拳键和右拳键
WK	按左脚键和右脚键
[ ]	括号内的按键依次快速输入
+	被加号连接的按键为同时按

☆指令表示均以角色在左侧(面向右侧)为例。数字代表的方向键请参照电脑小键盘。

共通操作的简化指令（☆并不是全部角色都可以使用。）

行动	指令	行动	指令	行动	指令
站立防御	☆	后退（站立防御）	四	左脚	LK
前进	六	疾退	44	右脚	RK
前冲	66	向后跳跃	七	左投	LP+LK
奔跑	6 六	横移动（向里）	8	右投	RP+RK
蹲下前进	三	横向走动（向里）	8 八	横转受身（向里）	着地瞬间按 LP 或 RP
下段裁	对手下段攻击瞬间三	垂直跳跃	八	横转受身（向外）	着地瞬间按 LK 或 RK
横移动（向外）	2	前方小跳	9	即时受身	着地瞬间按六
蹲下	二	前方大跳	九	后转受身	着地瞬间按四
横向走动（向外）	2 二	左拳	LP	登墙跳跃攻击☆	背对墙壁时 447
蹲下（蹲下防御）	一	右拳	RP	气合蓄力	LP+RP+LK+RK

基本知识

防御

防御动作一般只对应打击技。站立防御可应对上段或中段攻击，蹲下防御可应对下段攻击。不按方向可自动防御上、中段攻击（只按二也可以蹲下防御），但只适用于非硬直状态。

横移动与横向走动

向画面内侧或外侧移动的动作。可躲避对手的一些直线攻击，也可以脱离墙壁造成的不利位置。各角色还有横移动后的专用招式。横向走动的输入要复杂一些，但横移动的长度可自由调节。

投技和拆投

投技指令输入后会有固定的动作产生，在与对手接触后即可成立。在一定时间内对手对手按相应的键即可拆解投技，成功后可以完全避免投技造成的伤害。游戏中人人都有左投（LK+LP）、右投（RK+RP）这两种基本投技，配合 6 方向使用的话出招速度会略微降低，但距离更远，同时具有克横移的效果。

左投用 LP 可拆，右投用 RP 可拆。除此之外还有必须用 WP 来拆的投技，一般来说指令投都要用 WP 来拆。空中投则不能拆。

空中连续技

这是系列的招牌之一。一旦将对手浮空，就可以尽情追打，对手只能任你宰割，惟有你自己的失误才会导致失败。不过，对手的体型以及浮空时与你的距离也会导致空中连续技出现一些变化，根据现场情况决定使用什么样的空中连续技是很重要的。

墙壁

墙壁是可以在对战中起到决定性作用的要素。对手背靠墙壁时，便没有了后退的余地，这样就可以尽情使用具有有利帧数的二择攻击。空中连续技也可以将对手向墙壁处“搬运”，再使用伤害值大的单发技或多段技给予对手致命的打击。

角色撞墙时的状态有好几种，不同的情况下有不同的追打方法。由于撞墙时的不确定因素较多，因此墙壁连续技的难度要比空中连续技大。如果出招不慎，有可能被对手逃脱并惨遭反击。

起身

倒地状态到起身途中是有被攻击的判定的，可能一点起身上的失误就会造成该局的失败。比较安全的方式是倒地状态先横转，看清对手的行动，如果此时受到攻击就以横转受身或后转受身逃脱不利局面。对手招式落空时用起身脚攻击也是比较理想的方式。

不少角色的起身下段攻击命中有使用连技攻击对手的可能，但是也应当考虑被对手防住后反击伤害的利益对比。在与对手距离很近的情况下随意起身是相当不明智的。



新系统

崩地

这是本作的新增系统之一。本作中一些往下压的招式能够把空中的对手打成崩地状态。虽然对手是倒在地上，但受创判定类似于空中，可以继续用空中连续技追打。但是一套连续技中只能被打成崩地一次（不然就成无限连了）。浮空→追打→崩地→追打，这就是本作空中连续技的标准构成。



下段裁

在对手使用下段攻击或特殊中段攻击的特定时机输入三便可使出下段裁，这是一个很早以前就有的系统。不过本作对此系统进行了改革，下段裁成功后，对手会处于崩地状态，这个设定使得下段裁的回报大幅降低。下段裁成功后的追击可以参考空中连续技在崩地后的追击，不过需要注意的是由于下段裁成功后与对手的距离近，因此可以使用一些不能用于空中连续技的招式进行追打。



愤怒状态

这也是本作的新增系统。当玩家的体力很少的时候，就会进入愤怒状态。在此状态下玩家角色的双手双脚会发出红光，招式的攻击力会上升。本作的连续技本来就比较强势，在愤怒状态下更是了不得，这给了落后一方翻盘的机会，也提醒着优势一方时刻不可大意。

隐藏关

本作有隐藏关的设定。一个是著名的绵羊关，除了不时被打飞的欢乐绵羊之外，搞笑的绵羊音 BGM 也极具特色，被戏称为“X 哥关”。另一个是番茄节，这是一个有限场地，背景上有无数人扔番茄。这两个关卡均不能直接选用，只有选择随机场地时才会出现。其实算上闯关模式的话，隐藏关就更多了。

闯关模式攻略

家用机版新增的闯关模式是非常重要的。你想看每个角色的 CG 动画吗？你想购买各种服饰来打扮你的角色吗？你想获得大量成就／奖杯吗？如果以上三个问题中有一个的答案为“是”，那么你就不能错过这个模式！

基本系统

闯关模式起源于以往的 TEKKEN FORCE 模式。游戏的玩法为 3D 清版过关，平时玩家可以操作角色自由移动，但在战斗中依然和对战模式一样。玩家会与锁定的敌人展开对决，此时可以使用格斗时可以使用的全部招式，尽管有可能和敌人斜对望，但实际上出招时还是正常指令。因为玩家一次只能锁定一个敌人，因此有可能被绕到身后的敌人攻击，这个时候你是不能防御的，因为你还在锁定前方的敌人。因此在这个模式中会多出两个键，一个是切换移动模式用的，另一个是切换锁定目标用的，你可以在 OPTIONS 中自由设定。



角色追加

尽管本作一出来即可使用全部角色，但是在这个模式里不是这样。游戏一开始只能使用 LARS 一人，打过序章后可以使用 ALISA，同时还可以从剩下的角色中选择一人。

闯关模式中我方是两人协作，但目前只能和电脑一起挑战。电脑会固定操作 ALISA，只有在玩家选择 ALISA 的时候才会变为 LARS。在此模式中打出来的角色都可以使用，由于各角色的服饰装备是分开的，因此最好是选择一个角色后从一而终，因为此模式下装备的作用非常大。



道具和装备

在闯关模式中打败敌人或是破坏一些特定的物体，就会出现道具，其中最珍贵的当然是宝箱和钱袋。钱袋代表游戏中的金钱，其数额不定，越难的关卡，数值就越高。宝箱里则是装备，取得后在结算画面会获得一件服饰，就算 GAME OVER 也一样可以获得。

这个模式有装备的设定，其实装备就是服饰，不过在这个模式里的装备除了好看之外，还会附加一些特别效果。打这个模式都是为了钱，因此好不好看是次要的，关键是装备性能要好。各角色之间的装备不是共通的，宝箱由谁取得，里面的装备就是谁的。装备还有等级设定，最高为 S 级，S 级的效果是最好的。

每个角色身上最多只能同时装备 5 种附加效果，而且同一种附加效果不能叠加。注意电脑对于相同的附加效果是不会自动取最大值的，因此必须由玩家来调整。游戏中在这方面做得不够体贴，经常需要把装备拆来拆去调整。凡是附加效果为灰色的装备即表示，该装备的附加效果没有发挥作用。

全装备附加效果一览

效果简称	解说
攻击力增加	攻击力按一定倍率上升
防御力增加	受创时减少的 HP 降少一定数值
最大体力增加	提高 HP 上限值
属性攻击：冰	攻击时有一定几率把敌人冻住
属性攻击：雷	攻击时有一定几率令敌人麻痹，并对旁边的敌人造成伤害
属性攻击：火	攻击时有一定几率对敌人追加一定数值的伤害
体力一定间隔回复	每隔一定时间 HP 自动回复一定数值
レイジ条件缓和	进入愤怒状态所需的 HP 上限按倍率提高
レイジ攻击力增加	愤怒状态时的攻击力倍率增加
属性攻击效果无效	敌人的属性攻击有一定几率无效
ファイトマネーアイテム	钱袋的价值增加
カスタムイズアイテム	打死敌人后宝箱的出现几率增加
バウンド回数增	一次连续技中可以让敌人崩地两次，且追加一定伤害

要想获得好的装备，就得多挑战 HARD 的高难度关卡，同时还要装备令宝箱出现几率增加的服饰。赚钱相对来说要简单一些，高等级的金钱数量增加装备非常有效，一个钱袋就能换来数万收入。此外打此模式拿到的无用装备也可以卖掉，高等级装备一个就能卖好几万。

斗技场

打过序章之后，会在地图上追加斗技场（アリーナ），进入斗技场后，玩家可以选择在此模式中打出来的角色来挑战迷你街机模式。这个街机模式只有 4 关，短小精悍，通关之后即可开启各角色的 CG 动画。斗技场的最终 BOSS 是 Azazel，仅有少数人例外。

需要指出的是，除了打斗技场之外，玩家的游戏次数达到一定程度后，也会开启一些没有打出来的 CG 动画。不过由于每个角色在斗技场的街机模式里还有一个原创开场，因此如果要完成画廊模式全收集的话，就别忘了用所有角色打一遍斗技场。

实用心得

此模式由于是一对多的战斗为主，因此角色的强度和格斗时不一样。这里就不说什么废话了，直接推荐一个最强角色：ALISA。ALISA 的强大在于防御不能技 44WP，此技不单是防御不能，距离又远，还具有贯通效果。使用这一招时还有个小诀窍，就是尽量锁定外围的敌人，这样 ALISA 的双拳就能贯穿更多的敌人，一石多鸟。

虽然 ALISA 非常强大，但是本模式中装备还是相当重要的，因此必要的时候还是得多刷刷装备。最佳刷宝地点是通关后的恶魔仁隐藏关。此关地点小，难度大，敌人集中，相信很多玩家都会卡在这里。其实只要 ALISA 的装备够好，活用飞拳战术就能轻松过关。诀窍是一开始的机关枪不要用，等恶魔仁出现后调整角度，只要一梭子就能把他打下火车，从而轻松获胜。就算过不了也没关系，正好在这关刷宝。

隐藏要素

★通关后会多出恶魔仁的隐藏关ナイトメア・トレイン，并可以选择 HARD 难度。

★在 Christie 关（シーホース・グランドロイヤルホテル，Seahorse Grand Hotel）走右边的分支，并打败路上出现的袋鼠，这样过关后会追加袋鼠关（三岛重工 バイオテクノロジー研究所 第 7 分室迹，Mishima Industries，Biotech Research Station Ruins）。打过这一关后可以在本模式中使用袋鼠。

★打过 HARD 难度下的 LEO 关（第 16 期・遗迹调查队发掘现场，16th Archaeological Expedition's Excavation Site），会追加木头人关（地底楼阁，Subterranean Pavillion），打过之后可以在本模式中使用木头人。

★HARD 难度下，打死 Steve 关（アビスゲート，Abyss Gate）一开始出现的斗笠男并获得他留下来的战利品，之后回到大地图即会追加吉光关（鬼严岛，Kigan Island）。打过这一关后可以在本模式中使用吉光。

全角色官方连续技

对于一个格斗游戏来说，连续技无疑是大家关心的问题。本作每个角色的出招表中都有 7 条连续技，不过极不厚道的是游戏中居然没有给出这 7 条连续技的出法。看来这一壮举只能由我们来完成了，下面就为大家列出这 7 条官方连续技的详细指令！（文中的连续技编号对应游戏中的连续技编号）

拉斯 LARS



① 9RK、RP LP、6RP RK
② 9LK、起身 RP LP、4WP
③ 6WP、1RP LP、64RP LP、3LK LK
④ 64RP LP、6LK 构中 RP、6RP LP 6 构中 LP
⑤ 66WP（COUNTER 时）、6LK 构中 LP、RP LP、64RP LP、66RK LK
⑥ 3RP（COUNTER 时）、6LP RP LK 2 构中 LP、64RP LP、1RP 6 构中 LP
⑦ 66RP 命中时 6 构中 LK、1RP LP、64RP LP、666RP+RK

鲍勃 BOB



① 9LK、3LP、LP RP、6WP
②起身 RP LP、4RK LP、2RK LK RK
③ 3WK RK、前冲 3LP、4RP RP、2RP LK、4LK
④ 1WP、起身 RP WP、66LK、2RP LK、4WP
⑤ 623RP、66LK、RP、4RK LP、2RP LP RP
⑥ 66WP、起身 RP LP、9WP LP、WP WP
⑦ 623LP、前冲 2RP LK、RP、9WP LP、66LK、623RP

艾丽莎 ALISA



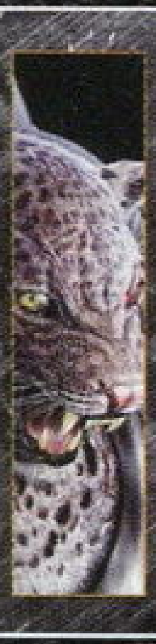
① WP、LP、6RK RK
② 3RP、LP RP、4RK LK、2RP RK
③ 4WK WK、6RP、LP、9LK RP
④ 9RK RK、6RP、LP LP、2RK WP
⑤ 2WP 构中 RP、9WP 收招时 WP、6RP LK LK
⑥ 6WK 构中 RK、起身 WP 长按、起身 LP RP、4RP LP、66RP LK
⑦起身 RP WK 构中 LK、起身 RK、4RP LP、6RP、2RK WP

布鲁斯 BRUCE



① 9RK、LK LK、4RK LK RK
② 3LP[RK RK]、6LK LP、LK RP 六 LP、2LK RK
③ 623RP、2WK、LK RP 六 LP、LP RP RK、构中 LK
④ 46RK、6RK LK RK 构中 6LP、LK RP 六 LP、6RP RK
⑤ RK（COUNTER 时）、6WP、LP、2RP、6LK、LK RP 六 LP、4RP
⑥ 4RP（COUNTER 时）、6LK、RP RK 构中 6LP、前冲 6LK LP、LK RP 六 RP
⑦外方向横移 WP（COUNTER 时）、2LK RK、LK RP 六 LP、3RK 构中 6LP、623LP、4RP

铁甲豹王 ARMOR KING



① 623RK、6LP+RK
② 9RK、RP LP、6WP、3LP、6RP LP
③起身 LP、3LK、3LP、3RP、WK RP
④横移中 RP LP、3LP、WP RP、6LP RK
⑤ 1LK（COUNTER 时）、起身 RK、2RP、前冲 1RP LK
⑥ 3LK（COUNTER 时）、6WP、3LP、641236LP
⑦ 623RP、623RP、2RP、666RP+RK

三岛一八 KAZUYA



①起身 LP RP、3LK RP LP
②横移 LK、前冲 1RP、4RP RK LP
③最速风神拳、LP、6RK、623LP LK
④ 3LP RK、1RP、前冲 3LK、3LP 6RP
⑤起身 RP、3LK RP、3LP RP、前冲 LK LP、6LK
⑥ 3RP（COUNTER 时）、LK LP RK、1RP、623RK LP
⑦最速风神拳、最速风神拳、3LP RP、最速风神拳、最速风神拳

安娜 ANNA



① 6 六 LK RK 四 LK、2LK LK
② 3RP、3LK RP、2RP、66LK RK LK
③ 1LK、起身 LP RP、2RP、9LP LK WK
④蹲中 3RP、蹲中 RK LP、6RP、1LP、66WP
⑤ 9LP LK WK、前冲 2RK LP、6LK+RP
⑥ 3RP、3LK RP 2 LK、前冲 4LP RP RP
⑦ 236LP（COUNTER 时）、九 RK、3LK RP 2 LK、前冲 3RP、66LK RK LK

布莱恩 BRYAN



① 9RK、1RP、LP、4RP LP RP
② 3LK、8LK、1RP、LP、4LP、LK LK RK
③ 6LK（COUNTER 时）、WP、1RP、LP、4LP、9LK、2LK RP
④起身 RP 命中时六 RP、4LK WP、前冲 1RP、LP、66RP
⑤起身 LP、66RK、9LK、LP、4LK6 RK LP RP
⑥ 64RP、4LK6 LK、LP、4LP、9LK、LP、66RP
⑦ LP+LK+RK 命中时 4RK、66RP

风间飞鸟 ASUKA



① 6RK、1RK LK
② 3RP、4RP LP LK、6WP
③起身 LK、RP LP WP、4RP RK LK
④ 6RP、9LK、3LP、RP LP WP、1RK LK
⑤ 1RP、1LP、LP+RK、RP LP WP、起身 LP RK
⑥ 9LK（COUNTER 时）、1RK LK、2RP、前冲 3RP、RP LK
⑦ [LK RK]、起身 RK、前冲 LP+RK、1RK LK

克里斯蒂／埃迪 CHRISTIE/EDDY



① 3WP、LP RP RK RK
② 6RK LK WK、2RK LK
③起身 LP LK、构中 RP、1RP LK
④ 3WK、4LK LK RP RK LK
⑤ 6RK WK WK 二、RP LK、4LK LK
⑥ 2WK 构中 [RK LK] 六 LP、9WP、9WK
⑦ 3WK、4LK LK、RP RK 四、RP RK LK

白头山 BAEK



① 9RK、LP RP、6RP LP RP
② 1RK、2LK LK LK
③ 3RP、3LP LK、构中 4LK、3LK RK
④ 623LK、8RK LK、WK 四 LK、3LK RK
⑤ 4RK、RK LK LK 6、WK、WP RK
⑥ 1RP、1LK LK 六、构中 LP RP LK 六、构中 LP、6RK LK 六、构中 6RK
⑦ 66LK、RK LK LK 四、构中 4LK、前冲 1LK LK 六、构中 LP RP、3WK

德拉贡诺夫 DRAGUNOV



① 9RK、2RK LP LK
② 3RP、LP LK RP、LK LP RP
③ 6RP RK（COUNTER 时）、RK LP、2RK LP LK
④ 6WP、66RP、1RP LP RP、2RK RK
⑤ 214RP、6RK RK LK、LP、66RP、6LK RP
⑥ 1LK、横移 2RP、起身 RK、2RK RK
⑦起身 RP、6RP RK、66RP、236RK、2RK RK

道具技

道具技是 6 代的一个特色。给角色装上特定道具之后，输入特定指令即可使用道具技。道具技的实用技非常低，主要是用来搞笑的。例如 LARS 装上机关枪后，同时按 RP+LK+RK 就能用机枪攻击对手，但整个动作慢到极点，伤害也很低。有机会的话再给大家补完道具技心得。



冯威 FENG

① 3LK、LP、LP RP、4WP
②起身 RP、2RK WP
③ 9RK、3LP、6RK LK、6LK RK、1LK
④横移中 RK、3LP、LP RP、1WP、66RK LK
⑤ 4LP（COUNTER 时）、前冲 4WP
⑥背向 2LK、66RP、2RK WP
⑦ 66RK 延迟 LK、3LP、6RK LK、66RK LK、4WP



严龙 GANRYU

① 4WP（COUNTER 时）、6WK
② 1RP、4RK LP、4RP LP RP
③起身 RP、3WP LP、RP LP RP、9WK
④ 3RP、4RP LP、起身 WP WP、412 三 RP
⑤蹲中 3RP、前冲 3LP RK LP、RP LP RP、6WP
⑥ 66RP 命中时 WP、前冲 3RP LP RP LP、RP LP RP、6WK
⑦ 412 三 LP、9WP、起身 LP、RP LP RP、412 三 RP



三岛平八 HEIHACHI

① 6WP、2LK
② WP、2LP、9LK RK
③ 66LK、46RP RP、46RP LP
④起身 RP（COUNTER 时）、3LP、3LP RP、横移中 RP LP
⑤最速风神拳、6RK、前冲 3LP、6LP 4RP LP
⑥ 66RP、4LP RP、3LP RP、623RK RK RK
⑦最速风神拳、最速风神拳、最速风神拳、2LP、623RK RK LP



花郎 HWOARANG

① 3RP、9WK、1RK RK
② 4LK、RK RK LK、66LK
③ 9LK RK、RP RK RP、66LK、66LK
④右构 6RK 构中 3RK、1RK 六 RP、66LK、3WK
⑤右构中 6[RK RK]、6LK WK RP、4RP、6LK、9LK RK LK
⑥ 6WP（COUNTER 时）、WK 右构中 LK RK RP、66LK、前冲 RK RK LK
⑦最速 623RK、WK 右构中 [LK RK]、前冲 RP RK RP、66LK、WK
右构中 [LK RK] 四 RK



杰克 6 JACK-6

①横移中 LP、RP、6LP RP RP
② 3RP、4RK RK 、3LP RP LP RP
③ 3 三 RP+RK、66LP、4LK RP RP
④ 66RP、8WP、RP、66LP、66WP RP
⑤蹲中三 LP RP LP、4LK RP、66LP、66RP
⑥起身 LP、WP、4RK RK、起身 WP WP WP
⑦ 2WP、前冲 6RK、6LP RP、66LP、66WP RP



朱莉娅 JULIA

① 9RK LK、3RK RP LK
② 9RK LK、WP、起身 RP RP WP
③ 4RK、前冲 [RK RP] LP
④ 3RP LP、6[LK LP]、3LK、66LP、23LP RK WP、236LP RP
⑤ LP RP LP LP、3WK、66LP、23LP RK WP、66WP
⑥起身 RP LP、RK、236LP LK LP、23LP LK WP、236LP LK、2WP
⑦对手蹲中 3LP、66LK、66LP、23LP LK WP、236LP RK、66LP、66LP RK



豹王 KING

① 9RK、RP LP、WP LK
② 3RP LP、2WK RK RP
③ 9RK、3RP LP、LP、4RP WP、6RP+RK
④蹲中 3LP、3RK LK、LP、6RP+RK
⑤起身 RP（COUNTER 时）3RK LK、641236LP
⑥蹲中 3RP、1RP、RP LP、6RP RP LP、4LK
⑦ 9RK、6LK、LP、6RP RP RP、666RP+RK



洛 LAW

① 1RK RK、4RK LK
② 666LK、1LK
③ 9RK LK、LP RP LK、2RK LK
④ 3RP、3LP、LP RP、4RP RP、66RP LP LK
⑤ 9RK、RK、6RP RP RP、66RP LK
⑥ 2RP LK、RK LK RK 46 ☆ 6、龙构中 RP、前冲 9RK LK
⑦起身 RP、RK 8LK、4RP RP、RK LK 46 ☆ 6、龙构中 6LK



李超狼 LEE

① 3RP、3LP、4RP RK LK
② 21RK、九 RK、RP LP LP、6RP LP
③起身 RP LK、66LK
④蹲中 9RK、起身 RP LK、6RK LK、前冲 3LK RP LK
⑤ 9RK、3LK RP、RP、4LP LP 6 ☆、6RK LK、4K
⑥ 66RK（COUNTER 时）、66RK、RP、4RP 6 ☆、LP RP 6 ☆、6RK LK、66LK
⑦ WP（COUNTER 时）、3RK、6RK LK、前冲 4RP 6 ☆、4RP 6 ☆、4RP 6 ☆、起身 RP LK



雷武龙 LEI

① 9RK、LP、6 ☆ RK LP RP LK
② 3RP、LP RP、3WP、66LK RK
③ 9RK、6 ☆ RK LP 六、LP、66RK WK
④ 1RK 六、醉步中 LK RP、前冲 4RK LP
⑤虎构中 RK、蹲中 3RP LP RK 二、妃睡鸟中 RP、3LK
⑥背向 RK LK、蹲中 LP、蹲中 3RP LP RK，妃睡鸟中 RK
⑦ 66LK 四、背向九 RK、6LK LP、66RP、66LK RK



雷奥 LEO

① 3RP、6LP RP、LK RP LK
② 9RP LP、2RK RP
③ 9RK、4RP LP、LP、1RP RP、6WP
④起身 RP、LK RP、LP、1RP RP、4RP WP
⑤ 4LP（COUNTER 时）、4LP RK 3、LK LP RP
⑥ 66RK LK、6RK 3、LK、LP、4RP WP、66RP
⑦ 2WP RP、6LK、4LP RK 3、9LP、4RP WP、3WP WP 236 RP



莉莉 LILI

① 9LK、LP RP、2RP RP LK
② 3RP、LP、3LK、6WK LK RK
③ 66RP、RK LP LK、66LK WK
④ 1RK、3RP、LP、4RP LP、6WP、3WK WK
⑤起身 RP、九 RK、LP、3LK、236LP RP
⑥ WK、6RP LK、6WP、LK RP LK
⑦ 3WK 六、RK LP LK、起身 RP、LK RP LK



马杜克 MARDUK

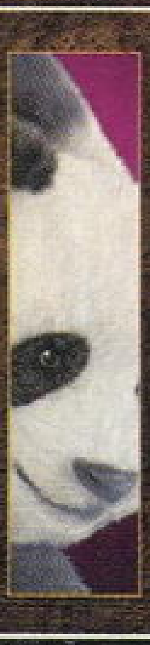
① 9RK、1LK LP LP
② 2WP、LP RP、RP+RK
③起身 LK、3RK RP、3LK LP、4WP，角色限定
④ 3LP、RP、3RK RP、3LK LP、6RP+RK
⑤ 236LP、RP 2WP、3RK RP、3RP LP
⑥ 66WP、6LK RP、3LK LP、4LP RP
⑦ 9WP、3RK RP、3LK LP RP WK WK、66WP



米盖尔 MIGUEL

① 6WP、2WP
② WK 构中 1RK、起身 RK、2RK WP
③ 3RP LP、3LP 六、构中 3LP、3RP RP、3RK LP LP
④ WK WP、9LP、3LP LP 六、LP RP LP
⑤ 1LP、66RP LP
⑥ 3RK LP LP（COUNTER 时）、3LK RP、3LP 六、构中 RP、66RP LP
⑦ 9RK、LK、LP RP RK 六、构中 RP、前冲 3LP、66RP LP

熊／熊猫 KUMA/PANDA



① 9RK、6LP、4RP LP WP
② 6WP、1LK、3RP、3RP LP
③ 1RK、起身 WP WP WK、4WP WP
④ 3RP LP、6LP、1LP RP、2WP
⑤ 66RP、9WP、3LK RP、3RP LP
⑥蹲中 3WP WP、3LK RP、4RP LP WP
⑦ WK WP、前冲 3LK RP、9LK RK WP

凌晓雨 XIAOYU



① 3[RP LP]、LP 2RP、RP LP RK
② 2WP 构中 9LK LP、LP RP、LP WK
③ 9LK、4RP、RP LP、66LP、6 六 WP WP
④ 4WK 构中 6WK WK、6WK WK、RP RP、6WK WK、RK
⑤ 66 ☆ LK、66LK RK
⑥ 3[RP LP]、6LK LP、RP RP、2WP 构中 9LK LK
⑦ 666LK、LP RP、RP RP、2LP+RK、6LK LP WP

尼娜 NINA



① 3RP、3LP RP、4RP RP RP
② 236LP、9RP LP、3LK RP LK
③ 9RP LP、前冲 9LK、2RK LP、6WP
④ 4LP、2RK LP、LP+RK、前冲 2RP LK
⑤ 9LP、起身 LP、3LP、LP+RK、66WP 长按
⑥ 236RP、3LK RP、9RP LP、236 ☆ LP、LP+RK
⑦ 1WK、3LK RP 二 LP 6 ☆ LP、3LP、前冲 LP+RK、前冲 236 ☆ P、66LK

吉光 YOSHIMITSU



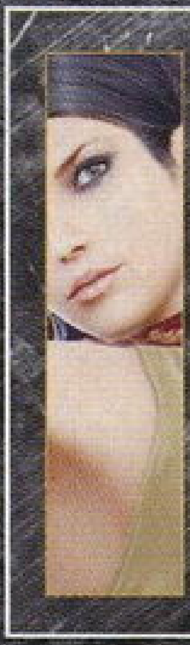
① 9LK、RK RK RK
②蹲中 3RK (COUNTER)、起身 RP LP LK
③ [RK LK]、6 六 WK WP WK
④ 3RP RP、6WP、4RP LP WP、构中 6RP
⑤ 66RK、背向 LP、背向蹲 RP、起身 LK RP、4RP LP
⑥蹲中三 LP、3LP、LP LP、6WK、构中 RP
⑦ RP+LK 收刀后 3RP、6WK、6LP、4LP、2LP、6WK、6WP

保罗 PAUL



① 3RP、LP RP、2WP
② 66RK、起身 RK、2LP RK RP
③ 9RK、3LP LP、4LP RP、2WP
④起身 RP、LP RP、4LP RP、LK RP
⑤ 4LK、LK RP、LP、6WP、前冲 2RK RP 命中时 WP
⑥ 236WK、66RP 命中时 LP
⑦ 4RP (COUNTER 时)、6WP、236LP、236RP、66RK

扎菲娜 ZAFINA



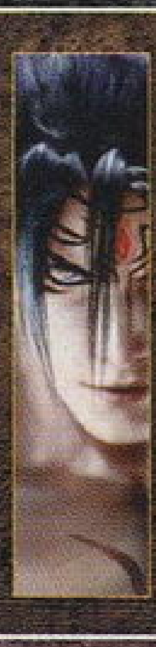
① 3RP、LP RP、6RP LK RK
② 1WP、构中 2LK LP、构中 2WP RK
③起身 LP、3LP RK RP LK RK
④起身 LP RP、3RK WP
⑤起身 RP、3LP、WP、9LP、6RP LK、构中 WK
⑥ 3WP、6RP LK、构中 WK 二、构中 RP LP RK
⑦ 3RP、9LP、3LP、6RP LK、构中 WK、前冲 4RK RK

雷文 RAVEN



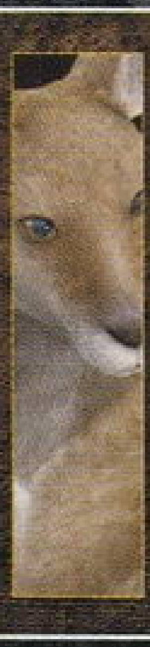
① 3RP、RP、RP LP、WP
② 236RP、4RK RK、6RP RK WK
③ 236RK、6RP、1RP LP、7LP RP、6WK WK
④ 66LK、66LK、4RK RK、LK RK RK
⑤起身 LP、66LK、LP、4LP、66LK、RP RK
⑥ WK 构中 LP (COUNTER 时) WK、WK 构中 RK、6RP、1RP LP、66LK、6RP LK
⑦ 623LK (COUNTER 时)、66LK、66LK、LP、4LP、66LK、66LK、66RK

恶魔仁 DEVIL JIN



① 2WK、LP RP、46RP LP RP
②八 RK、LK、LP+RK RP RK
③ 4RK (COUNTER 时)、3LP RP、前冲 3LK RP RK
④ 623RK RK (COUNTER 时)、LP+RK、LP RP [RK RK LK]
⑤起身 RP、66LK LP、3LP RP、66LK LP RK
⑥横移中 RP、9WP、前冲 3LP RP、623LP 九
⑦最速风神拳、最速风神拳、66LK LP 66、RP、3WP、前冲 66LK LP 66、最速风神拳

袋鼠 ROGER JR.



① 9RK、WP、LP RP LK
② 9RK、6RK LK RP、1WP
③ 1LK、3WP、9WK
④ 3RP (COUNTER 时)、WP、6RK LK RP、6WP RP
⑤ WK、WP、6LP RP、4WP 构中 WP、蹲中 WP
⑥ 4WP 构中 LP、4WK 构中 LP、3WP、623LP
⑦ [LK RK]、4WK 构中 LP、起身 LK LK 长按、前冲 WP LK

风间仁 JIN



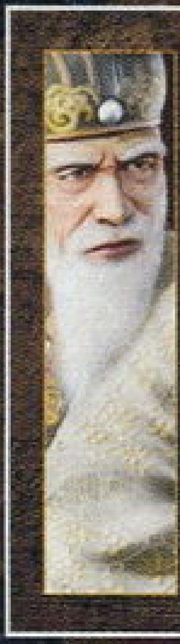
① RK (COUNTER 时)、2RP
② 9RK、4RP LP、1RP RP LK
③起身 RP、LP RP LK、前冲 LK LP 6RK
④ 4LP LK、66RP
⑤ 623RK、4RP LP、46 RP LP RP
⑥最速 623RP、前冲 3LP、LP LK LK、66LK LP、66RP
⑦ 623LP、最速 623RP、LP LK LK、前冲 LK LP、最速 623RP

史蒂夫 STEVE



① 9RP、RP LP 四、LP LP LP RP
② 6LK RP、3LP RP LP 四、构中 LP 6LP、9LK RP
③ 4WK 构中 4RP、66RP
④ 6WK 构中 2RP、最速 66RP、二 RP LP RP
⑤ 4WK 构中 LP 2LP、66RP、6RP LP 四、LP 四 WK RP
⑥ 4LP 四 (COUNTER 时)、6LK 长按 蓝光 LP、3LP RP LP 四、6LK ☆一☆起身 LP RP、6RP LP 四、6LK LP
⑦ 6WK 构中 3RP、构中 4LP LP RP LP、6LK ☆一☆起身 LP RP、前冲 3WP

王椋雷 WANG



① 9LK、6RK、RP、4RP LP WP
② 66WP、1RP、1RP RK RP
③ 3RP LP、WP、6RK WP RP
④ 9RK、WP、236RP
⑤ 2WP、九 RK、6LP、4RP LP、WP、236 ☆ LP LP
⑥ 33RP+RK、前冲 1RK RP、4RP LP、3LP LP、3WK、6WP
⑦ 9LK、66RP、6LP、66RP、6LP、WP、236RP

神奇的截图功能



这次 PS3 版《铁拳6》自带截图功能，非常神奇。截图方法非常简单，只要按下PS键，画面就会暂停，之后来到照片一栏，选择保存屏幕截图就可以了。截图的质量与你的输出方法有关，例如选择 720p 的话就可以保存 1280×720 大小的图片，格式为 PNG。这个功能对编辑来说实在是太有用了，对普通玩家来说相信也是意义非凡的。今年推出的一些 PS3 游戏都附带此功能，如果以后能成为 PS3 游戏标配的话，相信会成为玩家挑选游戏版本时的重要参考。

双版本比较

X360 版和 PS3 版相比，画面上的差异可忽略不计，内容更是一模一样。读盘方面，在都未安装硬盘的情况下，X360 版远胜 PS3 版 在都已安装硬盘的情况下，X360 版比 PS3 版快约半秒，因此 PS3 版玩家一定要安装硬盘。不过 PS3 版比 X360 版多了神奇的截图功能，而且 X360 的手柄实在不适合格斗游戏。

以有法为无法，化有限为无限



早就觉得《猎天使魔女》会是一款出色的动作游戏，但没想到会这么出色。个性、才华、创意、灵性……很难用一个词准确形容"白金工作室"第一款真正意义上的杰作。神谷已经兑现了他的诺言，让ACT再度进化。在有限内容里体验无限可能，这或许就是所谓的"巅峰感"吧！

猎天使魔女		SEGA/Platinum Games	动作
多机种	BAYONETTA		日版
	2009年10月29日	1人	7980日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：一周目 NORMAL 难度通关约 10 小时，全要素出现约 60 小时

文 胜负师 美编 木仙

战斗元素

《猎天使魔女》的系统极具特色，战斗系统一开始感觉似曾相识，但越玩越觉得独具匠心，创意十足。回避可以取消几乎所有的出招硬直，让战斗的流畅感达到的前所未有的高度，手感一流。游戏的上手难度不算太高，但系统点比较多，要素丰富，在尝试、理解、深入的过程中，会有更多深度挖掘的可能性。而这些就需要玩家自己去体会了。

操作说明

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键	十字键	使用道具
Y 键	△键	拳攻击
A 键	○键	脚攻击
X 键	□键	手枪射击
B 键	×键	跳跃
LB 键	L1 键	挑衅
LT 键	L2 键	武器切换
RB 键	R1 键	锁定
RT 键	R2 键	回避
START	START	系统菜单
BACK	SELECT	物品菜单

补充说明：道具使用可进入物品菜单后直接使用，还可以设定在十字键的左、上、右三下方向上，长按方向就会使用相应的道具；按下右摇杆可令视角复位，初始状态的视角移动速度偏慢，可在系统菜单内设置；锁定后移动速度会下降，不按锁定键会以最近的敌人为目标；回避可以连续使用，但连用五次后会出现硬直；玩家可在物品菜单里预设两套武器，这样在游戏中才能自由切换。

连续技

《猎天使魔女》的连续技是以特定的拳脚按键组合形成的，地面或空中、拳脚键按住、停顿都会产生一些变化，在读盘画面按BACK/SELECT键就会进入练习模式，以熟悉出招。连技的最后一击一般均为"头发攻击"，这是魔女以头发为媒介，召唤魔人的巨大手脚对敌人进行打击的强力招式，威力、范围都远高于普通攻击，并具有吹飞（横向发动）、浮空（下方发动）、击倒（上方发动）三种特性，掌握之后，对于控制战局相当有利。

魔女时间

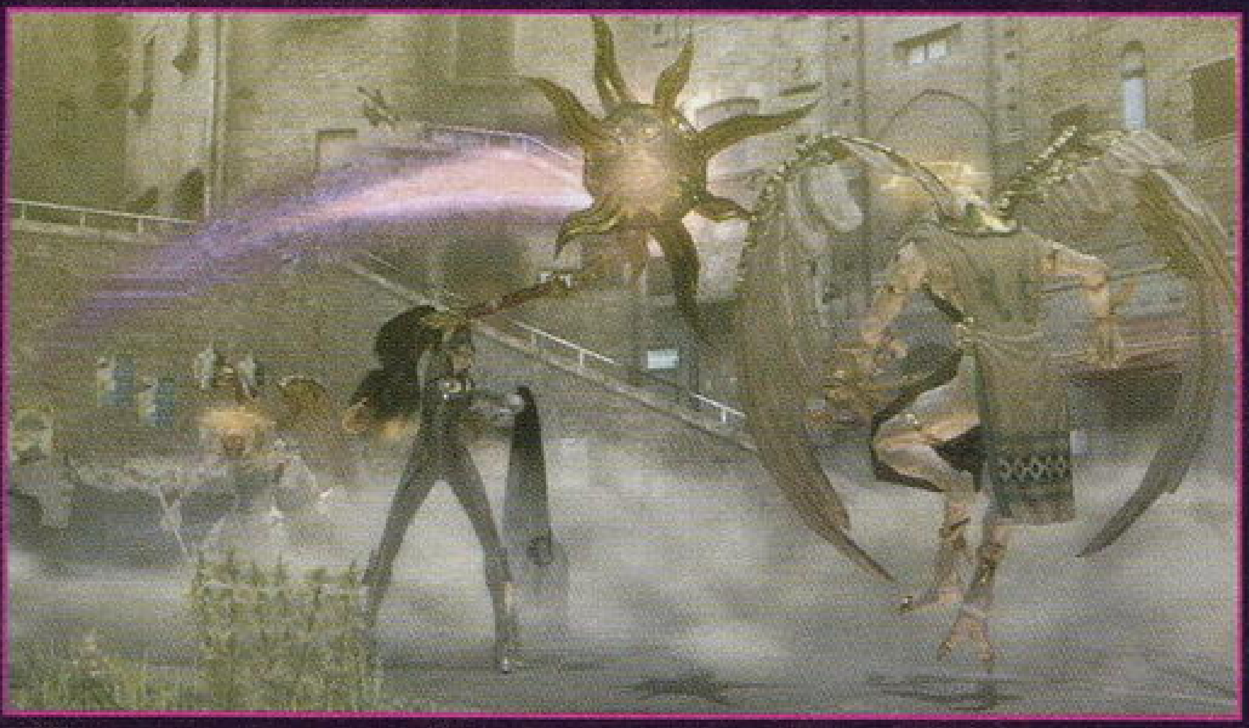
"魔女时间"是本作的核心系统之一，拥有四大特性：①在魔女时间中敌人的速度变慢；②可将一些较大体型的敌人吹飞或打浮空；③可以在水面上行走（用于解谜）；④得分变为1.5倍。至于魔女时间的发动方法则有五种：①在敌人攻击打达瞬间成功回避，但并不是每种攻击回避后都可以进入魔女时间；②装备饰品"セレーネの光"，在有魔力的情况下被敌人打中，属于被动发动；③在敌人攻击命中瞬间变身成蝙蝠；④装备饰品"マハーカーラの月"，在敌人攻击命中瞬间发动弹返，自动追加反击后发动；⑤使用避雷石像发动魔女时间，但一般用于解谜。第三种和第四种对时机的要求比较高，而魔女时间的持续时间也要长于普通回避。另外，在固定情节和战斗处，也会自动发动长时间的魔女时间。



拷问技

召唤魔界刑具虐杀天使的强力攻击方式，但需要消耗一条（8格）魔力才可以发动，发动方法是接近敌人后按提示同时按拳键＋脚键，发动时有无敌时间，之后追加指令连打，可以增加拷问技的伤害值。一般的天使杂兵可在正面、背面、空中、倒地状态发动四种不同的拷问技，而特定的敌人会使用独有的拷问技。由于被攻击会减少魔力，所以魔力蓄着不用其实也是种浪费，用拷问技来消耗闲置魔力可谓物有所值，在混战中有快速减少敌人数量的效果。不过拷问技并不是终结技，不是一击必杀的，特别是在高难度时，只能造成大伤害，但可在削减敌人体力之后使用。

©SEGA



天使武器

天使在被打倒后，手中的武器有一定几率会掉落，用拷问技杀死的敌人，武器必定会掉落。这些武器是可以捡起来使用的，但是有耐久度的限制。天使武器有杖、流星锤、斧子、双剑（可变弓）、喇叭、爪子、大刀、电锯等，一般来说，拳攻击的耐久度消耗慢，脚攻击消耗快。天使武器的攻击速度一般不快，但攻击力很大，合理使用，往往有奇效。注意，电锯需要用拷问技干掉飞鱼才能取得。

评价系统

本作的评价系统类似于《红侠乔伊》，每一场战都会有评价，全部加起来就是关卡评价。评价项目分为得分、时间、受伤三项，评价分为白金、金、银、铜、石头5个等级，三项均达到白金标准时，战斗评价就会出现最高"真·白金"，俗称"紫月"评价。关卡评价也是这样分等级的，各场战斗全紫月评价，而且不使用道具、不接关，才能获得关卡紫月的总评。想取得高评价，应力求无伤和速杀，但追求高分的变数比较多。首先，分数本身有倍率，只要不断攻击，最高可让分数达到9.9倍，而且受伤不会让倍率中断；其次魔女时间里的得分是1.5倍，攻击狂暴化的敌人也有1.5的倍率；还有就是各种武器和攻击方式的基础得分不同，像拷问技、天使武器的威力虽大，但基础分也很高，武器连续攻击回数过多，还会降基础分，最低降到1分。各种攻击方式的组合，魔女时间和挑衅令敌人狂暴化的运用，攻击回数不能太多，也不能太少……还有一点，本作中的隐藏任务是算在关卡总评价里面的，如果和其他一些战斗一起跳过不打，都会导致评价下降。要考虑的因素还真挺多的啊！

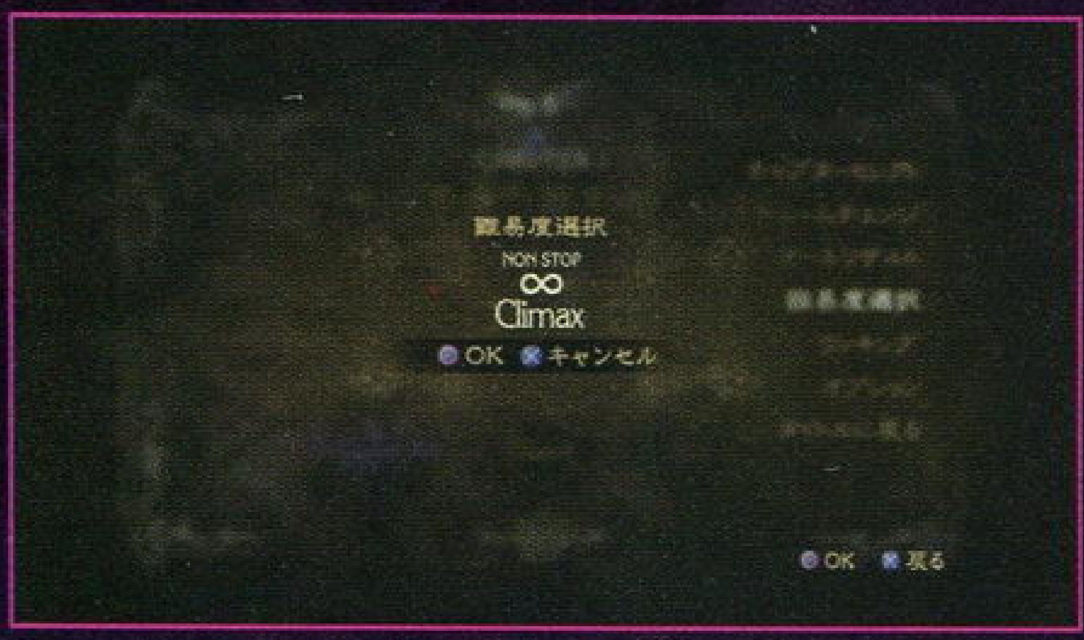
变身能力

在第五章过后，魔女便可使用变身能力。基础变身为豹子，在地面推方向连按两下回避键即可。豹子的移动速度非常快，跳跃距离惊人，除了一些特定的地方要用到，在战斗中也可用于拉开距离或迅速接近，用途很广，而且不消耗魔力，停下来或进行攻击时会立即恢复人形。变成蝙蝠需要在商店购买，发动方法是被敌人命中的瞬间按回避键，可避免伤害，增加魔力，并发动魔女时间（可发动时）。发动时机虽然不易掌握，但与普通回避相结合，是回避方面的双保险，因此推荐优先购买。变成乌鸦也需要购买，而且是购买两种变身方式，一种是空中连点两下回避键，还有一种是连点两下锁定键，后一种会迅速接向锁定目标，并具有一定的攻击力。乌鸦变身可持续数秒，而且会越飞越低，时间到或触地的话都会变回来，乌鸦本身不消耗魔力，但移动速度慢，发射飞剑会减魔力，攻击力很一般，在战斗中不宜频繁使用。



难度特征

本作共设有五个难度，一开始可以选择VERY EASY、EASY和NORMAL三个难度。EASY难度与NORMAL相比，初始的体力和魔力为2倍，攻击力2倍，伤害减半，道具出现率高，没有隐藏挑战，没有乌鸦收集，一开始就拥有用于半自动操作的饰品"永远なるマリオネット"，基本上连按拳键就能打赢，而且还经常自动回避发动魔女时间，实在是非常体贴；VERY EASY号称"老妈难度"，更是追加了体力自动回复，即死型QTE不会失败等的特性，相信家庭主妇能通关并不是说笑的；不过到了NORMAL难度，一切都恢复正常，一周目通关一般都得死上几十次，拿上一半的石头评价；好不容易通了关，开启了HARD难度，打序章都把人吓一跳，敌人的攻防能力，攻击欲望加强了不说，而配置也发生了很大的变化，上级兵种在游戏初期就会出现，需要好好适应；至于HARD通关后出现的"无限巅峰"难度（∞ CLIMAX），敌人配置相同，伤害更大，而且不能在回避、弹返后发动魔女时间……预防针已经给更位打了，向着突破"无限巅峰"迈进吧！



道具列表

在本作中，道具的入手方法有四种。一是在商店中购买，但商店中的商品有购入数限制，低难度时甚至还有部分道具不能够买；二是在流程中取得，这种情况比较少，流程中主要以获得调和素材，还有心脏碎片、魔力碎片等的收集要素；三是调和，取得一定数量的素材以后，进入装备菜单的调和画面，按配方放入素材，再转动右摇杆就行了，非常简单；还有每章评价画面之后可以玩射击迷你游戏ANGEL ATTACK，在其中获得的点数也可以交换道具。

道具名	价格	点数	效果
ロリポップ グリーンハーブ	2000	30	体力小回复
メガロリポップ グリーンハーブ	3500	50	体力大回复
ロリポップ パープルマジック	5000	30	魔力小回复
メガロリポップ パープルマジック	8000	50	魔力大回复
ロリポップ ブラディローズ	5000	30	短时间攻击力上升
メガロリポップ ブラディローズ	8000	50	长时间攻击力上升
ロリポップ イエロームーン	3000	30	短时间无敌
メガロリポップ イエロームーン	5000	50	长时间无敌
レッドホットショット	5000	70	死亡时自动复活
魔笛	–	30	对周围敌人造成一定伤害
ブルーウィッチハート	–	40	打下一章时体力上限增加
ゴールドムーンパール	–	40	打下一章时魔力2格自动填充
ウィッチハート	30000	–	体力上限增加1格
ムーンパール	30000	–	魔力上限增加1格

兵器谱

本作中武器的取得方法比较特别，是在关卡中收集相应的唱片，然后在商店掌柜罗丹大叔那里换取（唱片收集详见流程部分）。游戏通关后，依然陆续可以取得新武器，可谓惊喜不断。由于武器可以装备在双手、双脚上，还可以自由组合，而特殊组合、奇特用法都还在不断被有爱的玩家开发出来，以下点评只是出于自己的感受，各位玩家可以自由发挥，玩出自己的风格。

スカボロウフェア 四丁拳铳

取得方法 序章过后自动取得

性能简评 魔女的招牌武器，双手和双脚均可装备。速度快，攻击力低，按住拳脚键可以在持续动作中开枪连射。头发攻击是召唤出魔人的大手大脚进行打击，威力还可以。边回避边射击在乱战中还比较好用。四丁拳铳属于初期装备，拿到新武器之后往往会被束之高阁。

オニキスローゼス 霰弹枪

取得方法 在第一章取得唱片后与罗丹交换

性能简评 双手双脚均可装备，想同时装备需要在商店再另外买一对。霰弹枪的招式基本等同于四丁拳铳，但按住键会发射霰弹，近距离时威力还可以，也比较容易把敌人打出硬直，因此，可在取得后就换下拳铳，用上一段时间。

妖刀 修罗刃

取得方法 在第二章取得唱片后与罗丹交换

性能简评 目前在玩家中最主流的武器，只能装在手上。速度快、突进远，基础攻击力虽说中等，但头发攻击变为剑气，范围广、威力大，可二段蓄力的居合斩也是爽快无比。在性能上没什么好挑剔的，属于万能型武器。不嫌单调的话，一把刀从头打到尾也无所谓。

快速跳剧情 游戏中的剧情是可以快速跳过的，不必先按START，再去选跳剧情的选项。方法很简单，X360版按BACK+RB键，PS3版则按SELECT+R2键。另外，魔女一个飞吻打破结界的动作，也可以用这个方法跳过，可以节省一些时间。

クルセドラ 鞭子

取得方法 在第三章取得唱片后与罗丹交换

性能简评 贝尔蒙特这一刻灵魂附体！充满个性的鞭子也只能装在手上，攻击力偏低，速度也不快，它的绝活就是牵引，只要按住拳键，就可以把敌人拉到面前，在空中使用则把敌人拉到半空，配合踩跳就能无限制空。不过对大体型和有硬壳的敌人是不能牵引的，需要配合其他武器来使用。

ドゥルガー 爪子

取得方法 在第五章取得唱片后与罗丹交换

性能简评 极具特色的武器，就性能而言可以算成两件武器。可双手双脚装备，同时装备需要在商店购买一对复制品。方向一圈后按拳脚键可以切换火、雷两种属性，雷属性速度快，连击数高，威力低，火属性注重威力，速度较慢。雷爪蓄力是放出雷球，火爪蓄力是放出爆弹，爆弹分大中小三种，大爆弹的威力惊人。另外，脚上装火爪时可以在岩浆上行走。爪子本身就有一些高效的用法，而配合其他武器更是妙用无穷，是延展性很强的武器。



オデット 溜冰鞋

取得方法 在第六章取得唱片后与罗丹交换

性能简评 只能装备在脚上，蓄力后每一下攻击都可以追加百裂脚，但威力比较低，攻击距离也很短。装备溜冰鞋后，移动速度会大大加快，而且可以在熔岩上行走。其最大的特点是连续攻击一个敌人就可以将他冻结，但这一性能在高难度时不太实际，快速移动反倒最具实用性。

キルゴア中佐 火箭筒

取得方法 在第九章取得唱片后与罗丹交换

性能简评 双手双脚都可以装备的小型火箭发射器，需要同时装备的话，需要在商店购买一对复制品。火箭筒的普通攻击类似拐和双节棍的结合体，但速度比较慢，不过每次攻击按住键都可以发射火箭弹，攻击力和距离都值得信赖。配合爪子使用，可成为最具杀伤力的武器。

ハンドガン 普通手枪

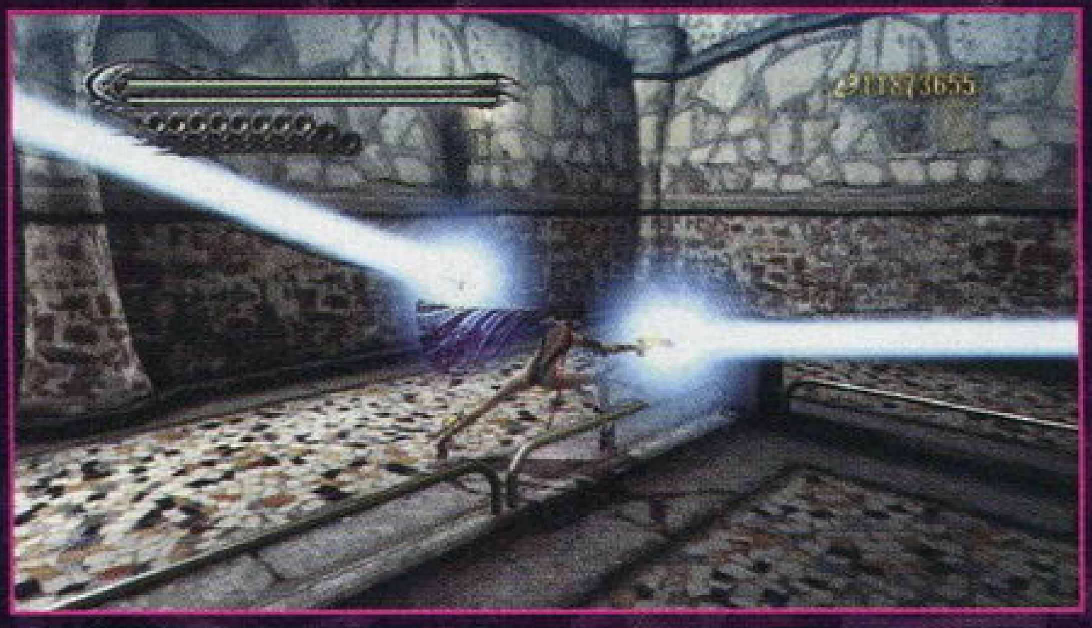
取得方法 NORMAL 难度通关后取得

性能简评 动作招式与四丁拳铳相同，但是不能使用头发攻击，就是第一次打序章时用的那种枪。除了给自己增加难度的极限挑战，的确想不出谁会把普通手枪当成主力武器来使用的。

バジリオンズ 火星枪

取得方法 HARD 难度通关取得唱片后与罗丹交换

性能简评 外星科技的未来枪，手脚可分别装备，按住拳键后可发射具有贯通特性的激光，脚部则是连射型的光弹，威力比四丁拳铳高不少。对于喜欢把枪做为主武器的玩家来说，火星枪是四丁拳铳的升级版本，在威力、范围等方面都具备一定优势。



ピロウトーク 光剑

取得方法 无限巅峰难度通关取得唱片后与罗丹交换

性能简评 只能装备在手上，动作招式与修罗刃基本相同，但普通攻击威力低，距离短，还不能使用头发攻击。不过在二段蓄力之后，光剑会变得又长又粗，范围和威力都大得惊人。只是大光剑状态只能维持几秒钟，之后又得再蓄力，在空中蓄力相对安全一些。由于光剑威力太大，所以很难取得高分，这一点需要注意。



细凤 双节棍

取得方法 完成的关卡总计超过 100 个（？）取得唱片后与罗丹交换

性能简评 过关数在 100 至 150 之间，目前尚无确切数字，但通完 5 个难度就有 85 关了，再搞搞收集，应该就能在不知不觉中取得双节棍。"细凤"是功夫巨星李小龙的乳名，双节棍耍起来还有小龙哥经典的叫声。双节棍只能装在手上，攻击时会有汉字光弹飞出，很有观赏性。只是双节棍的威力很低，想做为主武器使用难度很大。

ロダン 光环

取得方法 拥有1000万资金后购买100万一张的招待券，之后与天使形态的罗丹 PK，胜利后取得罗丹的同名武器

性能简评 如何赚到 1000 万，怎么样打倒天使罗丹，请参看后文。光环是双手双脚强制同时装备的武器，招式数量不多，但全部都是天使武器的招式，威力自然不必多说。不过天使武器的连技均为固定组合，当然有也有一些单发技，并不能自由选择天使武器的种类，像最强动的杖的旋转攻击就没有，应该是出现平衡性的考虑吧。

魔导饰品

本作的饰品系统做得很有特色，玩家可以同时装备两种饰品（有一种特殊饰品可独立装备，与其他饰品不冲突），其辅助效果完全有可能改变战局。一些冷门饰品在特定的场合使用，也可以发挥奇效。部分饰品的出现条件苛刻，尽请留意。另外，持续型饰品效果的发动方法都是拳＋脚同时按，而再次长按拳＋脚可以取消效果，以节省魔力。

セルギーの恋人

取得方法 在商店花 10 万元购买

效　果 以消耗魔力的方式发动分身

简　评 通常情况下会有两个分身，魔力消耗很大，装备其他持续型饰品后分身变成了一个，对魔力消耗有所抑制。虽然积极地展开攻击可以让魔力回复，维持分身，但总的来说实用度不高。



魔界交信器

取得方法 在商店花 10 万元购买

效　果 以消耗魔力的方式召唤小恶魔参与攻击

简　评 通常情况下有 5 个小恶魔，装备其他持续型饰品后变成 2 个。小恶魔的攻击距离比较远，只是攻击力实在太低，对魔力的消耗也是个问题，攻击辅助的效果很一般，不推荐使用。

プーリーの守护蝶

取得方法 在商店花 10 万元购买

效　果 以消耗魔力的方式召唤蝴蝶承受攻击

简　评 实用度非常高的饰品。通常情况下有 5 只蝴蝶，与其他持续型饰品并用就只有两只了。蝴蝶数量多少与魔力消耗速度成正比，敌人的攻击威力越大，打下的蝴蝶数量就越多。可承受攻击的特性在使用大威力慢招时多了份保障，而且使用得当的话，很多战斗的无伤难度都会直线下降，守护蝶的价值也能完全体现。

セレーネの光

取得方法 在商店花 10 万元购买

效　果 在受到攻击时用消耗魔力的方式自动进入魔女时间

简　评 其意义在于不会被敌人的连续攻击重创，被打中一下后就可以脱身，对于操作还没有得心应手的玩家来说，是比较值得推荐的饰品。但同时，被攻击时魔力本来就会减少，被动发动魔女时间又有额外的消耗，魔力为 0 时饰品就失效了，所以也不能过分依赖。

ディネタの星

取得方法 在商店花 10 万元购买

效　果 对敌人挑衅时体力会徐徐回复

简　评 回复速度不快，但因为本作只要不是空血状态，就不会被敌人一击打死，因此在紧急情况下还是有些用处的，特别是那些不喜欢吃药的玩家。其实这个饰品最有价值的地方，还是在回复手段限制的 ANGEL SLAYER 模式里可以用来回复体力。

恶因恶果の数珠

取得方法 在商店花 10 万元购买

效　果 成功回避敌人的攻击后使用魔法反击

简　评 回避时机与魔女时间相同，但装备后无法发动魔女时间了，魔法反击其实就是一个小爆弹，威力并不大。看似很鸡肋的饰品，但到了不能使用魔女时间的"无限巅峰"难度却成了利器。而且游戏中存在着很多回避后也无法发动魔女时间的攻击，小爆弹却照样可以发动，这一优点可以好好利用。



实用技初级班 拳脚拳组合是能最快发动头发攻击的连续技，在战斗中的实用度非常高，特别是修罗刃的拳脚拳，发动后是一道横向的剑气，范围威力都让人满意，有时还会打出两段判定，杀伤力更是惊人。了解了这一招的妙处，不知不觉就用到 999 次了。

绝望の眼差し

取得方法 在商店花 10 万元购买

效　果 敌人永久处于狂暴化状态

简　评 敌人狂暴化之后虽然攻击欲望更强，伤害值更大，不易打出硬直，但攻击狂暴化敌人，得分有 1.5 倍的加乘，对于刷分数、刷评价的玩家来说，还是非常有用的。另外，在快速刷钱等领域，这件饰品也有着意想不到的效果。

マハ-カ-ラの月

取得方法 在商店花 20 万元购买

效　果 敌人攻击瞬间左摇杆推向敌人方向可进行弹返

简　评 最帅、最酷、最具技术含量的"格挡流"饰品。弹返的时机还比较好掌握，方向连打也经常可以发动，判定很宽松，对于回避后不能发动魔女时间的攻击，弹返可以更自如地应对。完美弹返（时机与发动蝙蝠相同）自动追加一闪攻击，之后还会进入魔女时间，而且比一般情况下的魔女时间持续时间更长，回报不俗。总之是上级者向的装备。

长の证

取得方法 "魔女の血泪"收集 50 个以上后出现，再花 50 万元购买

效　果 魔力为 0 时会自动回复 2 格

简　评 只有魔力到 0 时才会起效，所以和持续型饰品比如守护蝶组合意义不大。和セレーネの光组合，可长效避免连续受伤的情况，不过能收到 50 个魔女血泪的人，相信会选择其他的饰品组合。在第十四章的飞行射击关卡装备，有不错的效果。但总体感觉这个饰品对不起 50 万的价格。

时の腕轮

取得方法 NORMAL 以上难度三小时内通关便会出现，再花 20 万元购买

效　果 按挑衅键便可消耗魔力自由发动魔女时间

简　评 选 NORMAL 难度，用选关的方式把总评价的时间一项刷到三小时以内就行了，但不能使用"绝顶の腕饰り"。时の腕轮虽然强大，但是由于魔力消耗过快，在平常想无所顾忌地使用是不太可能的，有一定局限性。在对付特定的敌人以及抓乌鸦时倒是能发挥些作用。

绝顶の腕饰り

取得方法 "魔女の血泪"101 个全收集后出现，再花 50 万元购买

效　果 魔女处于解放状态，普通招式都带头发攻击

简　评 绝顶强大的究级装备，但全成就 / 奖杯外加 51 只乌鸦的收集可是得花上不小的精力。而且这个饰品是纯粹拿来爽的，使用后过关成绩不会被记入，而且在 ANGEL SLAYER 模式里也不能使用。这个饰品更像是一个证书，爽上两把之后难免成为纪念品。

永远なるマリオネット

取得方法 VERY EASY 或 EASY 通关后出现，再花 10 万元购买

效　果 操作变为自动模式，并有独立的装备槽

简　评 两个低难度一出来就有的饰品，并非强制装备，可以拆下来。购买后可在 NORMAL 以上难度使用，但自动操作模式放到高难度可就吃不开了，而且连击得分会减半，显然划不来。建议从低难度开打的玩家从一开始就把这个装备拆下，以习惯普通的操作方式。

成就与奖杯

名称	条件	点数	奖杯
全トロフィー取得	取得除此之外的全部奖杯	—	白金
魔导术入门	完成序章	10	铜杯
炎をもたらす者・勇气	任意难度打倒四元德"勇气"	15	铜杯
风を卷き起こす者・节制	任意难度打倒四元德"节制"	15	铜杯
生命实らす者・正义	任意难度打倒四元德"正义"	15	铜杯
海を制する者・知惠	任意难度打倒四元德"知惠"	15	铜杯
宇宙を统べる者・父	任意难度打倒神父 BOSS	15	铜杯
魔女见习い	任意难度通关	30	铜杯
第一章～第四章(Normal)	完成 NORMAL 难度的 1 至 4 章	20	铜杯
第五章～第七章(Normal)	完成 NORMAL 难度的 5 至 7 章	20	铜杯
第八章～第十一章(Normal)	完成 NORMAL 难度的 8 至 11 章	20	铜杯
アンブラの魔女	NORMAL 难度全章节完成	20	银杯
新说・第一章～第四章(Hard)	完成 NORMAL 难度的 1 至 4 章	20	铜杯
新说・第五章～第七章(Hard)	完成 NORMAL 难度的 5 至 7 章	20	铜杯
新说・第八章～第十一章(Hard)	完成 NORMAL 难度的 8 至 11 章	20	铜杯
魔女の长	HARD 难度全章节完成	40	银杯
传说の魔女	无限巅峰难度全章节完成	100	金杯
私残酷ですわよ	第一次使用拷问技	5	铜杯
快感になってきたんじゃない?	使用 50 次拷问技	20	铜杯
触ってごらんなさい	成功发动 10 次魔女时间	10	铜杯

名称	条件	点数	奖杯
おあずけよ	连续成功发动 10 次魔女时间	20	银杯
PLATINUM！	10 场不同的战斗取得白金评价	20	铜杯
炼れば炼るほど	道具调和 20 次	10	铜杯
踏まれてみる?	用踩跳干掉一个敌人	10	铜杯
气安く触るんじゃないの	装备"マハーカーラの月"成功弹返 10 次	5	铜杯
触ったら痛いわよ	装备"マハーカーラの月"成功反击 10 次	15	铜杯
触ったら超痛いわよ	装备"マハーカーラの月"连续反击 3 次	25	银杯
おいで坊や	无伤干掉 5 个因被挑衅而狂暴化的敌人（不能使用"绝望の眼差し"）	30	铜杯
ウィケッド ウィーブ使い	出招中途回避后使出含有头发攻击的连技	10	铜杯
ウィケッド ウィーブ マスター	出招中途回避后使出含有头发攻击的连技 20 次	20	银杯
つまらないものを斩らせないで	装备"修罗刃"用蓄力斩干掉 20 个敌人	20	铜杯
天まで升りましょ	装备鞭子在空中不落地寄引敌人 10 次	20	铜杯
冻りつくほど魅せてあげる	装备溜冰鞋把 20 个敌人冻住	20	铜杯
魔导の探求者	在商店购买了 3 种技能	10	铜杯
魔导を极めし者	在商店购买了所有技能	20	银杯
レコードコレクター	收集到 3 张完整的唱片	10	铜杯
レコードマニア	收集到 7 张完整的唱片	20	银杯
トレジャーハンター	找到游戏中一半的"魔女之棺"	10	铜杯
トレジャーマニア	找到游戏中所有的"魔女之棺"	20	银杯
天道の探求者	找到所有的隐藏任务	30	铜杯
エンジェル メイ クライ	完成一半的隐藏任务	20	银杯
エンジェルスレイヤー	完成所有的隐藏任务	30	金杯
真实の证人	"アントニオの手记"全收集	30	银杯
草むしり	把第九章第 8 战中的植物触手全部消灭	20	铜杯
母の爱	在灵体战斗中保护小女孩不受伤	20	铜杯
击坠王	第十四章的第 1 战和第 2 战取得白金评价	20	铜杯
危机一发	第二章第 3 战躲过失控的电车	5	铜杯

《猎天使魔女》的游戏难度不低，但想要取得全成就或白金奖杯却并不困难，包括最高难度通关都不会给玩家造成太大的压力，只求通关的话，可以多合成一些无敌棒棒糖，在玩过关后的射击小游戏时，点数也都拿来换无敌棒棒糖，在高难度遇到过不去的地方就吃上一根。这样一来，流程类和部分数量累积型的成就和奖杯都可以顺利拿到。收集要素方面，手记是最简单的，全都摆在大路中间，想不看到都难。有些魔女之棺、隐藏任务和唱片碎片藏得比较刁钻，不过对照流程攻略中的提示，三遍流程下来肯定可以找齐，7 张唱片通了 HARD 就能拿到。全部隐藏任务的打法这期 DVD 里有影像指南，如果还过不去，就用最高难度通关后取得的激光剑去打 NORMAL 难度的任务，一扫一大片。除此之外，有四个成就 / 奖杯可能会给玩家造成一些小麻烦，这里说明一下。

(1)"出招中途回避后使出含有头发攻击的连技"这一条，有些玩家可能会不太理解。拿最常用的"拳脚拳"连技为例，我们在"拳脚"之后按住脚键，并输入回避，回避动作完成后再按拳键，虽然出招中途插入了一个回避，但最后的头发攻击还是能够使出来。重复这样的操作 20 次，两个相关的成就 / 奖杯就可以拿到。

(2)装备"マハーカーラの月"连续反击 3 次，可在序章部分多试试，敌人的攻击比较容易看出来，能不能发动连续的反击，那就是手感问题了。建议玩家先锁定敌人以确认弹返方向，输入弹返指令时稍稍慢一点，这样更容易使出反击。

(3) 把第九章第 8 战中的植物触手全部消灭，只用撞击的方式是比较困难的，因为速度太快不易调整控制。推荐在撞掉一个触手后就开枪减速，看清下一个再撞，再开枪，如果射击键按早了，也不要紧，触手是可以接近后用枪打掉的。如果中间有漏掉的，就按 START 选最后一项退到标题画面，选 CONTINUE 重新再试就行了。

(4) "击坠王"成就 / 奖杯一开始让不少玩家犯难，掌握一些小技巧之后，大概试个三五次应该就能解决。首先选择最低难度，可大大降低受伤几率，要是能装备自动回复两格魔力的"长の证"，就可以经常发射导弹。没有的话也不要紧，多使用翻滚回避，保持无伤的话，魔力槽还是会积蓄起来的，对 BOSS 集中用导弹攻击可速杀。第 1 战取得白金评价，如果第 2 战不是白金，就立即退到标题画面选 CONTINUE，可以直接从第 2 战开始打，不必重复打第 1 战，可以节省不少的时间。

实用技中级班 火爪蓄力第一下放出的是小爆弹，第二下为中，第三下为大。其实只要在脚上装火爪，然后输入拳拳脚（按住），就能直接放大爆弹。像拳拳拳脚（按住）脚（按住）脚（按住）的连技可以连放三个大爆弹，还有一下头发攻击，想想都觉得恐怖。

流程攻略

在了解游戏系统和一些实用技巧之后，稍加练习，游戏通关是不成问题的，本流程攻略的战斗部分会说得比较简略，重点会提示所有"魔女之棺"、"隐藏任务"和"唱片"的位置，一些容易漏掉的战斗也请各位玩家留意一下，追求评价的话，最好一场战斗都不要放过。HARD和无限难度的隐藏任务比NORMAL要难得多，建议先过NORMAL。

序章



第1战：一周目时没有体力限制，并有教学，但普通枪不能召唤蝴蝶夫人攻击，第二段阶从缺口跳下，之后全灭敌人即可。

第2战：一直处于魔女时间状态，敌人是无限的，在限定时间内发动三次"拷问技"就OK了。拷问技的注意点请参看系统部分。

第一章 天使の住む街

第1战：进入车站安检门后由下方的**魔女之棺**中找到钥匙，上来后触发战斗，用钥匙干掉敌人后开门。

第2战：调查石像后触发战斗，胜利后石像还原，要在10秒内按射击键引发雷击，之后闪避发动魔女时间，这样就能从水上走过去。攻击石碑，它会变成一个圆形的升降台。

第3战：这是游戏中的**隐藏任务1**。在石碑变成升降台后先不要上去，返回刚才拿钥匙的地方，在这里会出现传送点。挑战的要求是"在魔女时间中将天使全灭"，也就是说只有在魔女时间中才能对敌人造成伤害，对回避时机的掌握是关键。隐藏任务的打法只提一些关键点，这一期的DVD中收录了全部挑战的无伤演示，相信会更加直观。

第4战：来到广场后在右侧可以找到一个**魔女之棺**，前行后发生战斗。本战在试玩版中就有，干掉几波敌人后还会有拿大斧的中BOSS出现，成功回避其斩击或抓投后可发动魔女时间，之后集中攻击他背后弱点即可。胜利后会获得一张**唱片**，把它交给商店的罗丹大叔，他会给你新武器霰弹枪。

第5战：第4战过后返回圆形升降台处，这里会发生第5战。这一战很容易被玩家遗漏掉，之后此类战斗称之为**易漏战斗**。

第6战：广场前往打开小门，里面只有两个杂兵。

第7战：出门后进入回忆状态，与四元德之一的"勇气"发生战斗。这一战只要打下BOSS一部分体力就OK了，比较保险的方法是站在原地打，这样BOSS只会吐火球，火球是最容易回避的攻击方式之一。如果跑到同伴处，BOSS的攻击方式就多了，不容易对付。

第8战：这是试玩版中的BOSS，第一阶段他会抓住断桥，只有一开始两下挥手才有攻击判定，之后可以随便打。BOSS扔出桥后的QTE要输入"上＋跳跃"，失败的话除VERY EASY难度可是即死的。游戏中有不少QTE都是即死型的，要特别注意！下桥把BOSS引出来，回到平台上再与BOSS周旋，能发动两次魔女时间的话，就能轻松将其解决。



第二章 奇缘の街 ヴィグリッド

第1战：回忆中的战斗，对手是红衣魔女贞德，两个魔女均可以吸在墙面上移动，无视重力。比较简单的打法是在回避其攻击之后，用"拳拳脚脚脚"的连续技攻击，第一下脚命中，之后的召唤大脚一定可以命中，第三下也有一定几率打上，伤害相当可观。如果攻击被反弹，一定要第一时间回避。胜利后能力觉醒，可以在有月光的场景中飞檐走壁。

第2战：在墙壁上干掉一群敌人后，来到断桥对面的大门，进入后用避雷石像发动魔女时间，打破走廊尽头会快速合拢的门，便可前往广场了。

第3战：进广场后右转，可以看到一个**魔女之棺**。往前稍走一点儿，有卢卡的剧情，之后是第3场战斗。这一战敌人数量不少，而且后一波敌人中还会有第一章的中BOSS，只是打下他一定体力之后，他就会逃跑。

第4战：走出广场可以看到一辆有轨电车，电车有攻击判定，不要撞上。前行一段，后面有一辆失事的电车撞了过来，跳跃躲开，还能获得相关成就和奖杯。之后在燃烧的电车里跳出几个轮形敌人，他们的移动速度比较快，建议多用大手大脚来打。

第5战：此为**隐藏任务2**。在第4战之后往回走，在原来不能进入的发车点内会出现传送点。这一战的要求是"在限定拳脚按键数量的情况下干掉敌人"，建议取得妖刀修罗刃之后再来挑战，刀的蓄力斩和拳脚拳组合打这个任务最合适不过。

第6战：此为**隐藏任务3**。传送点在燃烧电车左侧小巷的二楼平台上，需要使用蹬墙跳加二段跳才能上去。挑战要求是"在限定时间内将天使全灭"，是一个比较单纯的清版任务，难度不大。

第7战：到达广场后，左右两边各有一个**魔女之棺**。在这里发生的第7战，除了几个轮子和下级天使，重头是刚才没被打死的斧男，打下他一定体力后，他会叫出个个头更大的帮手来。对付两个斧男，最好让他们都在你的视线之内，以免出现闪避失误。胜利后可以取得一张**唱片**，进入商店后罗丹会给你实用度级高的武器"妖刀修罗刃"，"拳脚拳"剑气横斩是妖刀的通杀型强力技。

第8战：此为**隐藏任务4**，在第7战之后原路返回会快速合拢的门处就能找到传送点。挑战要求是"用拷问技干掉6个以上的天使，并将天使全灭"。打这个任务最好魔力槽能多一点，初期挑战有一定难度。

第9战：在右侧石碑前会发生一场战斗，旁边还有一个**魔女之棺**。胜利后利用远端的避雷石像发动魔女时间，再把石壁变成桥之后就可以快速通过了。

第10战：进入教堂后发生BOSS战。事实上这并不能称之为BOSS战，因为打的只是四元德"勇气"的一个脑袋，隔远一点用修罗刃打是不错的选项，火球和冲咬都还比较好回避。第二个脑袋参战后要注意它会偷袭。打下BOSS一定体力后会出现即死型QTE，固定为射击键，但不能按得太早。



第三章 燃える大地

第1战：第一次打时会觉得难度突然上升，不但地上有火，敌人身上也冒火，近战接触型的攻击打不动敌人，还会被烧到，损失一些体力。当然，魔女时间里是不受火影响的，离远一点用修罗刃的剑气打也是十分有效的战术。燃烧的广场右侧有一个**魔女之棺**。

第2战：此为**隐藏任务5**。在第一个广场的二楼平台上打破一个小垃圾箱，之后在一楼廊下出现传送点。挑战要求是"让魔女20秒钟不落地"，需要在敌人身上踩跳，如果有鞭子的话，用空中牵引加踩跳会很轻松。

第3战：走到原先有轨电车处，后方有岩浆涌来，只要及时跑出小巷，就算完成了。(想得高评价，需要打几下路上的敌人)

第4战：在下一个广场，会遇到犬形天使，这种敌人可离远了引诱它攻击，扑空后它会出现眩晕，而剑气可以把它打出硬直。胜利后可以得到半张新武器鞭子相关的**唱片**。



这个广场的左右两侧还有两个**魔女之棺**。

第5战：此为**隐藏任务6**。这个传送点位置比较隐蔽，需要前往原先通往第二章BOSS的长桥处，转身跳上二楼平台才能找到。这一战的要求是"使用天使的武器将天使全灭"，其他武器是无法对天使造成伤害的，推荐用杖的脚攻击，旋转起来范围广、威力大。

第6战：利用避雷石像通过喷溅的岩浆，往前走一段后就会吸在墙壁上前进，这里会发生一场战斗，之后依靠断壁前行，并在千钧一发之际按射击键完成QTE，就能跳出火海。

第7战：对手是两只狗，它们配合起来会比较难打，可拉开距离后用剑气把它们打硬直，有机会时就用拷问技重创狗狗。之后又是一个连按射击键的QTE，魔女由此前往地下。

第8战：从起始位置往反方向走到尽头，可以找到一个**魔女之棺**。在溶岩地带会发生一场战斗，注意喷出的岩浆即可。

第9战：来到一座大桥前桥就倒塌了，经过一场战斗之后就能由圆型石门进入光之乐园了。光之乐园左后方沿水面石路走，可以找到半张**唱片**，进商店后就能拿到鞭子。

第10战：此为**隐藏任务7**。光之乐园从右侧的水上石路一直走到底就能看到传送点。这个挑战的要求是"在魔女时间无效状态下将天使全灭"，不属于压力较大的任务。

第11战：此为**隐藏任务8**。在光之乐园取得时空沙漏后返回，使用沙漏把断桥恢复原状，接着往回走，重新进入岩洞后就能看到传送点。这一关的要求是"使用头发攻击把天使全灭"，也就是只有大手大脚、剑气这样的攻击才能对

实用技高级班 A组武器脚上装爪子，B组脚上装火箭筒，输入拳拳拳拳脚(连按)或者拳拳拳·脚(连按)的连技，当最后的爪子百裂脚使出的一瞬间切换到B组的火箭筒，那么原本只有三发的火箭炮一下子发十几发，近距离可秒杀上级天使，打BOSS时也非常暴力，堪称神技！

敌人造成伤害。能变豹子的话，可以快速拉开距离，难度会下降不少。

第12战：在修好的桥上发生战斗，但不能往前走太多，桥再倒塌，这一战相当于会被取消。跑过摇摇欲坠的长桥，在QTE处按跳跃键，由石道向上跳，到最上方后往左，可以看到一个**魔女之棺**。由井口到达地面，左边的大石头后面还有一个**魔女之棺**，不要漏了。

第四章 四元德“勇气”



纯BOSS战关卡，终于要和四元德BOSS里出镜率最高的“勇气君”对决了，魔女姐姐也处于每一下都使用头发攻击的解放状态。我们首先要干掉的是“勇气”的两个龙头。在桥上时如能成功回避其攻击，就用剑气反击，几个回合就能把BOSS打晕，之后跳下桥，打几下之后发动QTE，给BOSS一个过肩摔。打下BOSS约一条体力后，他会飞到上空放火，回避几下岩浆后就会自动发动魔女时间，利用飞起的石板接近BOSS，发动连续过肩摔就能把一个头拧下来。之后使用时空沙漏重新回到桥上，在下面和BOSS打不占优势。重复以上步骤就能把另一个头也掰断。最后一个阶段是在空中打BOSS的本体，他的攻击大开大合，还比较容易躲过，躲过之后就是一套连技伺候，他那最后一条血挨不了几回合。空血时，他会甩尾巴，发动大魔兽召唤将其终结吧！

第五章 失われた圣地

第1战：前行时路面会塌陷，掉下去会减一些体力。走一段之后会发生战斗。

第2战：在小庙宇前遇到火雷兄弟，他们的攻击速度快，频率高，被他打到在没有饰品辅助时很可能连续受创，是比较难缠的家伙，中段离发动剑气，空中发动剑气（拳拳脚拳）等招式相对比较安全。尽量先集中攻击其中一个。胜利后可以取得三分之一张**唱片**，与新武器火雷爪有关。

第3战：此为**隐藏任务9**。完成战斗2之后，返回起点便会出现传送点。挑战要求是“在魔女时间中将天使全灭”，因为后两轮有上级天使出现，所以难度不低。

第4战：由三部分战斗组成，第一和第三部分是在塌陷的路面上，有几个天使可能会掉下去。中间的主战斗部分通过后，可以取得三分之一张**唱片**。

第5战：开动机关后变成月夜，由圆环中钻过会改变重力方向下落（其实是横着飞），途中的敌人可打可不打，到达平台之后会有强制战斗，平台上很明显地摆着一个**魔女之棺**。上阶梯后可以看到商店的传送点，在左侧下方有一个**魔女之棺**。

第6战：从高处踩踏压力机关开门进塔，之后会遇到新敌人骑士，他的刀与盾攻守兼备，不过只要利用楼梯卡位，就能无伤干掉他。

第7战：接下来又可以在墙上走了，注意避开咒文，也别从破损的地方掉出去，那是即死的。墙壁上的战斗与地面上区别不大。

第8战：此为**隐藏任务10**，在第7战过后不要往上走，而是回到塔的底部就能看到传送点了。挑战要求是“让魔女60秒钟不落地”，合理运用鞭子便可达成。

第9战：在塔顶开动机关后进入阁楼，调查避雷石像后发生战斗。还原石像后发动魔女时间，就能打开下面的门了。

第10战：此为**隐藏任务11**。出塔后右转，走向巨蛇桥的尾巴就可以看到传送点了。挑战要求为“在限制拳脚按键数量的情况下干掉天使”，这次要干掉的是火雷兄弟俩，同样推荐使用修罗刃来打。

第11战：注意，从桥上掉下去是即死的。经过水池时，可在石柱背面找到一个**魔女之棺**，里面是三分之一张**唱片**，在商店可以换爪子了。再往上走蛇桥会断，好不容易到达上方平台后，中BOSS蛇天使现身，这一战的对手就是它了。蛇在空中盘旋转时锁定射击将其击落，在地面时注意回避，有一间隙就用连技还击。蛇冲撞过来时可用大魔兽反击，把它的血打空后再召唤魔兽将其终结。



第12战：进入塔后向上跳，途中会有一个**魔女之棺**。到达户外之后，又要打一条蛇，打法没什么改变。

第13战：此为**易漏战斗**。在第12战之后，返回第11战的场景处会多一场战斗。

第14战：在暴风雨中与红衣魔女的对决非常有感觉。第二形态的红衣魔女攻击手段多了不少，回避她的大手大脚攻击可以发动魔女时间，这是一周目时制胜的法宝。过关后可取得变身能力。

第六章 天国门

第1战：在起点处转身，后面有一个**魔女之棺**，里面是三分之一张**唱片**，与新武器溜冰鞋有关。打破铁门在走廊发生战斗。注意此场景的左上方有一个**魔女之棺**。胜利后变身成豹子，快速踏过三个机关，就能从大门通过。

第2战：在水池的左侧角落，打破一堆乱石，可以发现一个**魔女之棺**，里面是三分之一张**唱片**。调查石像后要干掉两条蛇才能启动石像，利用魔女时间到达对面高台。

第3战：干掉几个敌人后可用豹子快速突破钉刺机关，关闭机关后发生战斗，胜利后出现压感机关，还是要用豹子快速跑过开启。

第4战：此为**隐藏任务12**。第3战后返回水池的起点处就能看到传送点，挑战要求是用拷问技干掉5个敌人后全灭敌人，有些敌人的体力比较多，最好削减其一半以上的体力再使用拷问技。

第5战：进入压感大门后，会遇到两波敌人，过断桥之后才会出现评价画面。

第6战：保护小姑娘特蕾莎的“灵体战斗”，小姑娘的防护罩相当于她的体力，不过总体来说还比较经打。优先干掉接近防护罩的敌人即可。

第7战：天使们都是灵体状态，现实世界的魔女无法直接攻击他们，但可以捡地下的电线杆子打，或用汽车和垃圾箱砸。在过道里会有灵体斧男追上来，也要用同样的方法帮助特蕾莎前进。摆脱斧男后可由传送门进入神域。

第8战：清除两只小狗后，再干掉对特蕾莎一见钟情的斧男，不过特蕾莎却落到了假魔女的手里。变成豹子一边躲避激光束一边追赶，追不上会强制GAME OVER。

第9战：追上之后要与假魔女战斗，其实力远不如贞德，没几下就把她打回原形。其真身是天使“喜悦”，拥有与魔女类似的招式。胜利后得到三分之一张**唱片**，可去商店取新武器溜冰鞋。在传送门的背面有一个**魔女之棺**，不要急着前往空港。



第七章 四元德“节制”



纯BOSS关卡。“节制”的长相像个大铁罐，招式也类似武装机器人。在石板上时，可集中攻击其手指部分，从石板上掉下来也不会受伤。大拳打过来时要及时回避，之后跳向巴士处，可以把巴士扔向BOSS，对他造成少量伤害。打掉BOSS一定体力后，他会出重拳，此时可跳上他的手臂，把连接点打爆后就能召唤魔人拆掉他的一只手。剩一只手时，BOSS的眼睛会发射子弹，注意回避。重复以上打法，可拆掉BOSS的另一只手。接下来的这个阶段，要把“节制”身上的连接点全部打掉，他的脑袋才会露出来。头部的攻击方式虽多，但只要回避得当，还是可以一一化解。不追求无伤的话，可以故意让BOSS咬住，挣脱后BOSS有很长时间的硬直。“节制”处于空血状态后，就能召唤大魔兽把他的脑袋揍扁。

第八章 ルート 666

第1战：在车顶上的战斗，落下车会损失一些体力。如果已经买了变身成乌鸦，那会相对安全些，注意回避喇叭兵的攻击。

第2战：在马路上的战斗会受到来往车辆的干扰，被车撞到会减血。可以贴在马路两边与敌人展开周旋转。胜利后有按跳跃键的即死型QTE，要小心。

第3战：完成QTE后会进入摩托战，操作方面还比较简单，一直按着射击键就行了，注意闪避即可。注意，如果走了左边的逆行车道会非常危险，任何撞车都是即死效果。

第4战：摩托驾驶关卡比想像中要长不少，被分成了两个部分。第4战后半段高速公路会塌掉一部分，掉下去只会减一些体力。驾驶中需要用到跳的地方不多，不要随意跳跃，以闪避为主。最后会有一个上+跳跃的QTE。

第5战：跳到断桥上后，要对付三个小个子斧男。由于地面震动，不易站稳，因此还是要以空中发动攻击为主。

常用组合 本作中的武器种类丰富，性能各异，组合自由度很高。这里向各位推荐适合初心者、同时也是我自己常用的一种武器组合，A组修罗刃+火爪，B组修罗刃+火箭筒。前面提到的三种实用技用这个组合全部都能用上，而且到一周目第九关就能实现这一组合。

第九章 神域~时の记忆~



第1战: 在浮空平台上跳跃,进入广场前在左侧墙外有一个**魔女之棺**。进入广场后,打破右侧有太阳标记的墙壁,里面有一个**魔女之棺**,可以得到三分之一张**唱片**,与新武器火箭筒有关。消灭广场中央敌人后,可以得到钥匙,使用后会出现一圈圈向上的光之桥。

第2战: 此为**隐藏任务13**,打破广场左侧有太阳图案的墙壁后就可以看到。这一战是灵体战斗,也就是保护小女孩的那种战斗方式,不仅要避免自己被命中,还要守住防护罩,把肉体放在画面最里侧会比较容易。

第3战: 由光桥到达上方的圆球后,可先将持有钥匙的敌人干掉,再利用钥匙的大威力清除其他敌人。使用钥匙后,会出现新的光桥。

第4战: 圆球突然变成球形天使,在蛇道紧随而来,被它撞上是一击死的。途中有几个敌人,可以用避雷发动魔女时间来打,也可不打,变豹子一路跑到终点。

第5战: 开动旋转机关,到达一个广场,这里的钥匙被分成了五份,放在了五个**魔女之棺**里头,其中有几个里面除了钥匙的碎片,还有敌人,将他们全部消灭才能把钥匙还原。小心那个圆球还会出来干扰,但有些地方圆球不会出现。用钥匙到达下一个平台,中间就有一个**魔女之棺**。

第6战: 新敌人战船天使的火力很猛,跳到船上攻击的话,要有时刻回避的心理准备。建议在地面向用剑气干掉一艘,只剩一艘就不足为惧了。胜利后可以取得三分之一张**唱片**。这一场景往前走一点,左侧有一个**魔女之棺**。

第7战: 此为**隐藏任务14**,第2战场景远端的平台上,需要利用船的尸体先用豹子的二段跳接近,之后立即变成乌鸦才能到达。挑战要求是在限制时间内将敌人打败,对手是贞德的第二形态,多用"拳拳脚脚脚"可速战速决。

第8战: 由改变重力方向的装置跳入横飞,过程中把植物中间弱点全部打爆,可以取得相关成就和奖杯。落地后干掉几个敌人,往前走一点,才会出现评价画面。

第9战: 此为**易漏战斗**。在经过商店,看到光桥后,先不要上桥,而是直接跳到对面,打破这里的石像就会出现敌人。往深处走,打破墙壁,可以发现一个**魔女之棺**,那里有三分之一张**唱片**,这样火箭筒所需的唱片就齐了。

第10战: 终于要和球形天使对决了。它会变化成各种大魔兽的样子进行攻击,弱点很明显就是中间的红心。手的攻击最容易闪避,用跳起后的拳脚拳可重创大球。把球的外壳打碎可令其出现眩晕状态,只是持续时间不长,还是要在它变身的间隙时攻击红心才更有效率。胜利后往左上方走,那里有一个**魔女之棺**。

第11战: 此为**隐藏任务15**。干掉圆球之后先不要过关,而是返回这一区域的起点,路有点远。这一战是拳脚按键限制型的,不过13拳13脚的限制比较宽松,有很多选择。



第十章 神域~星の海~



第1战: 对付几个女性天使,场地虽不大,但也足够施展了。

第2战: 落到广场上后要把四周的4块石碑打碎变成齿轮,有几个敌人会干扰。长通道有个二楼的平台,上面有一个**魔女之棺**。

第3战: 此为**隐藏任务16**。传送点在旋转机关顺时针旋转90度便可到达的平台上,那里还有一个**魔女之棺**。任务要求是只能使用头发攻击才能对敌人造成伤害,拉远距离用拳脚拳组合依然是比较简单的方法。

第4战: 前往下一个广场的阶梯上会发生战斗,难度很低。

第5战: 这一战气势很强,但难度比想像中要低,打的是"勇气"和"节制"两大BOSS的迷你版,他们的实力比原版BOSS要差不少,体力也不多。

第6战: 跳入旋转房间会发生战斗,之后打破前面的门,看到平台就往下跳。

第7战: 三条船配合起来的火力很是强大,及时回避,清除导弹很重要。由船的尸体向上,可以看到平台上有一个**魔女之棺**。在这个平台右侧远处还有一个**魔女之棺**,用豹子的二段跳后空中变乌鸦就能到达。

第8战: 食人花通道处用豹子贴边跑就能通过。再往前走一些,石像会变成敌人,干掉他们后要通过钉刺机关,在到达商店传送点时请先停一停。

第9战: 此为**隐藏任务17**,走到商店处原路返回,在这一区域的起点处会出现传送点。这是个使用天使武器杀敌的任务,杖的旋转攻击依然强劲,值得依赖。

第10战: 此为**易漏战斗**,把商店传送点前的墙壁打破,可以跳到对面的平台上,这里有一个**魔女之棺**。打破平台上的石像就会发生战斗。

第11战: 跳入水池后,会出现一些金色的敌人,利用平台上的石像发动魔女时间,可以轻松解决他们。每干掉一个敌人,水就会上涨一些,最后,利用魔女时间在水上行走,就能跳上对面的高台了。



第十一章 四元德"正义"

这一章分为两场战斗,一场杂兵战过后,就是与四元德中长相最差、实力最不济的"正义"对决的时候了。



"正义"是个长着多个头,口吐长舌的巨大BOSS,舌尖上是婴儿脸和食人花。婴儿脸是我们主攻的对象,食人花的吐毒液,婴儿脸的撞击都不难回避,小心连续的拍击即可。在平台上落下时,会有躲避食人花的QTE,连按拳+脚就行了。打下BOSS一定的体力后,BOSS会扔巨石过来,发动QTE把它打回去,脸就晕了,此时跳上长舌,变成豹子往前跑,食人花和旋转刀刃干扰时回避即可。在舌根部会有弱点出现,基本上一个拳脚拳连技过去,弱点的体力就没有了,魔女自动发动手刀将舌头切下。反复这样的步骤三次,BOSS就处于空血状态了,待他撞过来时发动大魔兽召唤,就能看到"正义"悲惨的结局了。

第十二章 割れる空

第1战: 飞机的第一个场景里有三个**魔女之棺**,一个在起点右边的铁网下;一个要打破起点左前方一扇半开着的门才能看到;一个在场地中间,到那里时敌人就出现了,不太可能遗漏。贞德的召唤兽会把飞机打得千穿百孔,注意回避。

第2战: 从掉出舱的箱子跳回飞机内会发生战斗,需要打两批上级天使,略有难度。这个场景的右上方有一个**魔女之棺**,在下面比较难看到。

第3战: 此为**易漏战斗**。在第2战之后回到起点处,会出现敌人。

第4战: 此为**隐藏任务18**。只要不漏过第3战,就不会漏掉这个任务,因为它会在第3战后出现在起点位置。灵体战斗升级版,采用与之前相同的战术即可。

第5战: 把机舱左边有缝隙的门打开,在下方的圆形桥上会遇到一批会飞的小天使,可轻松解决。

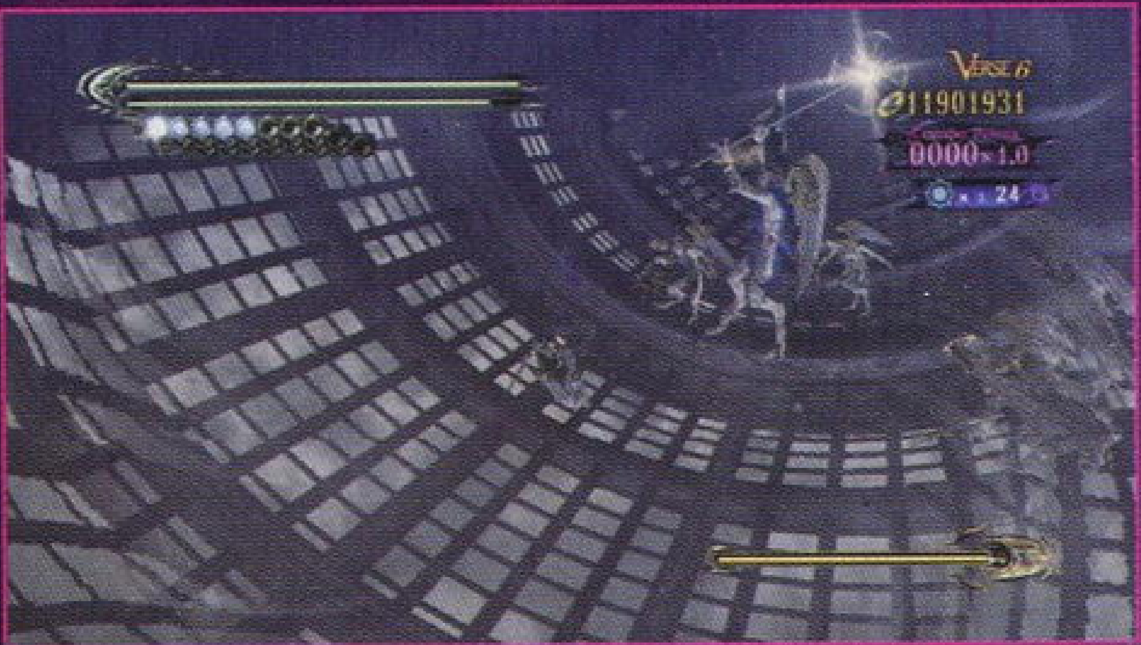
第6战: 此为**易漏战斗**。不要一下子走过圆形桥,右侧的发动机是可以进去的,里面有不少的敌人。

第7战: 此为**隐藏任务19**。就在发动机的最里侧,需要在第6战中利用魔女时间才能通过螺旋桨。(无限巅峰难度时螺旋桨会时转时停,返回时可以从背面把螺旋桨打停)这个任务是在魔女时间中杀敌,不是什么新鲜的项目,基本功过硬就能通过。

第8战: 与贞德的第三次交锋又多了不少变化,回避她的头发攻击和召唤兽可以发动魔女时间,强力连技伺候。不过她的攻击连续性更强,如果不能发动蝙蝠,那就会连续受创,千万小心。打下贞德一条血之后,她会召唤摩托车,摩托以撞为主,停下来时贞德会开枪,摩托不会跳,这是其弱点。摧毁摩托之后,贞德的套路又回到了第一阶段,拳拳脚脚脚的连技对她依然有效。

第9战: 飞机坠毁在海中,有水进入还漏电,要尽量避开。接下来是灵体战斗,需要保护好小女孩,别把她放在水里,这样防护罩会不断减弱。

第10战: 由断裂的飞机向上行走,还是要把特蕾莎放在远离水的地方。打完这一仗,就过关了。



技能开关 在商店中购买的一些攻击型技巧,如铁山靠,在有3格以上魔力的情况下会消耗3格直接使出头发攻击,但消耗过快。其实可以进入物品菜单的FILE,在"魔导术大览"中一一设定是否将购买的技能关闭,这样就能避免误操作了。

第十三章 四元德“知惠”

纯 BOSS 关卡。四元德的最后一位登场了，这是个蜥蜴加鲨鱼的结合体，而战场是在大海上，是设计非常有新意的一场 BOSS 战。魔女踏着飞机残骸玩冲浪，不能变豹子，移动速度会受一些影响。第一阶段要打 BOSS 的四只脚，以拳脚拳的威力可以一套干掉一只脚。但 BOSS 经常会钻到水里，好在他出水时有明显先兆，还比较容易回避。回避潜水后的三下攻击后就一直往前移动，可快移接近 BOSS。打伤四条腿后可发动大魔兽召唤，还要以 QTE 的方式把 BOSS 牵引到蜘蛛魔兽那边，BOSS 要挣脱时就立即输入拳 + 脚的 QTE，这样就能让他乖乖就范。第二阶段要打头部，注意回避左右拍击和撕咬，第二次召唤大蜘蛛时的操作与之前相同。最后一个阶段是在漩涡中，移动、回避都尽量往前，接近 BOSS 后才能打击其头部弱点，尽量以效率最高的方式攻击，以免来来回回浪费时间。



第十四章 太阳の岛

第 1 战：这是一个飞行射击关卡，操作上最好先熟悉一下。游戏中有普通射击和导弹（消耗魔力）两种攻击方式，而翻滚设计得很强大，几乎可以回避敌人的一切攻击，回避之后还有短暂的无敌时间。利用这一特性，在射击关卡中想拿高评价（有相关成就和奖杯）就不难了。装备可时常回复两格魔力的“长の证”后，有更多发射导弹的机会，也更容易打出高分。这一战的中 BOSS 是四元德中的“勇气”，多回避，利用无敌时间发射导弹就可以轻松解决他。

第 2 战：与第 1 战的结构非常相似，中途也有一场站在导弹上的杂兵战。最后的中 BOSS 是“节制”，他的双手会挡子弹，瞄准其头部才有效，在他放激光时回避，利用魔女时间集中攻击，是速战速决的要领。

第 3 战：与贞德的最后一次对决，气势更加不同凡想，先后多次中途更换场景，并有多个即死 QTE，这倒是此战中要小心的地方。贞德本身的应对方法没有多大的改变，只是攻势更猛，反弹攻击的情况更多。在魔女时间中的有效进攻十分重要，抓到打连击的机会也别放过。

第十五章 真实への塔

第 1 战：打破眼前的石像就会发生战斗。由起点往左变成豹子跳到对面，那里有一个**魔女之棺**。

第 2 战：起点右行上楼发生的强制战斗，无特别之处。

第 3 战：进门后会出现一批小个子斧男，他们的体力不多，打起来比较轻松。

第 4 战：进入下一个门之前发生的强制战斗。

第 5 战：进门后在通道内发生强制战斗。

第 6 战：依然是强制战斗，都打到这儿了，相信几个上级兵种的组合也难不倒各位玩家了。

第 7 战：“节制”会打破墙壁，不必理会他，径直跑过去，干掉几个杂兵就行了。

第 8 战：算是一场中 BOSS 战，需要用对空机关炮攻击“节制”的头部。“节制”的移动速度不快，比较好瞄准，他的攻击接近时就闪避，之后再坐上炮台就行了。打下 BOSS 一半体力，他会一拳砸烂炮台，躲过后用使用另一个炮台即可。这一战的难度不大。

第 9 战：此为**隐藏任务 20**。需要长途跋涉，前往起点左边拿魔女之棺的地方，那里会出现传送点。这场战斗不能使用魔女时间，用简单实用的拳脚拳应对即可。

第 10 战：到达电梯后，先以一个右 + 跳跃的 QTE 回避坠落的电梯，之后向上行走，会遇到简化版的“正义”，打法和之前如出一辙，只要打掉一条舌头就够了。BOSS 的攻击欲望比较高，还会震地让魔女出现硬直，注意跳跃和回避。

第 11 战：出电梯井后来到塔的上层，这里可以看到一个巨大的女神像。在可以跳到上层的小平台处往右，可以看到一个**魔女之棺**。由环形场地另一侧的缺口跳下，这里会发生战斗，此战可能会漏掉。在这个场地中还有一个**魔女之棺**。

第 12 战：此为**易漏战斗**。在会消失的小平台上移动，到达中间过渡的大平台时会发生战斗，但干掉一个敌人后并不会出现评价画面，必须把几组大平台都逛一遍，才能引出所有的敌人，如果直接跳到对面，引发下一场战斗，那这一战就不算成绩了。

第 13 战：看到有电梯入口的平台先别过去，绕着环形场地转一转，可以看到一侧的平台上有一个**魔女之棺**。取得后看看对面位置，还有一个**魔女之棺**，跳过去拿下，全收集完成。这一战的对手是球形天使，打法与第一次碰上他时相同，熟悉回避时机，可轻松无伤。

第 14 战：由电梯井向上，“知惠”又拦在魔女的面前。他的体力不多，由于身后在塌陷，所以要快速攻击将其逼退。胜利后，还要变身成豹子逃离火海。之后没有战斗了，打掉圆球上的四个连接点，就能登顶。

第十六章 ルーメンの贤者

与“孔雀装”神父的大战开始了。神父不会着地，经常时远时近地移动，远程和大部分近战招式回避后，都无法发动魔女时间，只有连斩的最后一下才可以发动，所以一定要把握机会。如果买了守护蝶的话，这一战的难度会低不少。神父一会儿扔大楼，一会儿放卫星，气势很强，不过都可以用 QTE 化解。前两个阶段把他的体力打空，可以发动大魔兽召唤，不过大魔兽都反被他干掉了。第三轮把他的体力打空后，魔女会发射一颗子弹，玩家要控制子弹的移动，尽量避开玻璃碎片，只要命中 BOSS 的眉心就能把他打倒，没打中会算死一次。神父 BOSS 的难度不大，一般三分多钟就能把他干掉。



终章 镇魂歌



第 1 战：操控角色换成了贞德，摩托车追巨大火箭真是酷到了极点！第 1 战很短，20 来秒就过了，不过要小心最后出现的船天使，他的导弹攻击比较突然。

第 2 战：视角转为通常的向前射击，多用回避可轻松无伤。

第 3 战：摩托车的回避有攻击判定，可以用来撞地面的敌人，而且有无敌时间，这一点可以好好利用。

第 4 战：跳下摩托车后，需要在金色人像上快速移动，如果有余力可以打几下敌人，但注意别掉下去，那可是在外太空，摔下去必死。

第 5 战：此为**隐藏任务 21**。要让传送点出现，先要顺着女神像的头发走到接近下巴的位置，但不能触发剧情，此时返回到女神像底座处，就能看到传送点了，没出现就多试几次。这是最后一个任务，要用头发攻击全灭天使，虽然用的是贞德，不过拳脚拳的基本打法依然有效。

第 6 战：最终 BOSS 战。和如此巨大的女神 PK 实在让人有些心里没底。第一阶段女神会交替使用火、冰、雷三种属性的攻击，此时可以攻击 BOSS 的触手削减一点体力，把干扰型的杂兵打晕也可以发动 QTE 攻击触手。最佳的攻击时机是回避 BOSS 的三连拳第三下，会出现魔女时间，效率高的话可以打下 BOSS 大半条的体力。之后女神会把场地分别变成火、冰、雷三种状态，边回避攻击边把分布在各种的触手打掉，就可以让 BOSS 倒地一次，三次过后会进入最终形态。此时 BOSS 多了两种攻击，一种是在场地中央放出黑洞，被吸入的话是即死的，可变成豹子向反方向跑；另一种是放出三个星云，速度很快，魔女一碰上就会变成小女孩状态，豹子配合乌鸦可以躲过，被打中了问题也不大，一会儿就会变回来。最佳的攻击时机依然是三连拳的第三下，把 BOSS 体力打完后，召唤出无比巨大的女魔神，一击将 BOSS 打向太阳。之后要控制 BOSS 飞向太阳，注意不要撞上其他行星，要不然就算死一次。

第 7 战：把 BOSS 成功打向太阳之后，还要在最快的时间内拆掉女神像的残骸。这里不会受到攻击，自由发挥吧！

第 8 战：通关后的 STAFF 画面还会安排三场战斗，这些战斗都有时间限制。第一场是贞德第一形态的战斗，拳拳脚脚脚伺候。

第 9 战：第二场是保护小女孩的灵体战斗，敌人数量不多，拳脚拳速杀即可。

第 10 战：第三场魔女处于解放状态，可任意虐杀杂兵。STAFF 的三场战斗都记入最后一章的评价。



ANGEL ATTACK 过关后的迷你游戏如何才能打高分呢？我的方法是打天使杂兵。虽然一个才 5 分，但在 3 秒内干掉下一个有 10 分附加分，但需要爆头。爆头只要在天使移动的路线上等着，有一点提前量就行了。先打移动快的，再打一个慢的，熟练后，每两发子弹就能拿 20 分。



隐藏要素与心得

其实在系统、武器、饰品和流程的介绍中，已经包含了不少隐藏要素，只是有部分要素需要配合特定的方法才更容易的取得，比如隐藏武器“罗丹”。另外，还有一些收集、特殊模式、隐藏角色相关的内容，取得的过程中同样有一些心得和窍门。在最后这部分，将完全公开。

换装系统

角色换装虽说只是个噱头，但也分有诚意、没诚意，成功和不成功的。《猎天使魔女》的换装系统显然属于既有诚意，又能成功吸引人眼球的。游戏中可以为贝优妮塔换 8 套服装，其中三套还有三种颜色或款式，种类繁多。只是换装后，在使用头发攻击时，不会在有衣服消失的效果。另有 5 种香水，与不同的武器搭配，会让贝优妮塔的样子发生变化。香水只限穿着初始服装时才有效。换装和使用香水后的外观变化会全部反应在剧情过场里面，这一点非常厚道。换装需要 NORMAL 难度通关后在商店中购买，香水需要取得对应的武器方可购买。



道具名	价格	效果
スーパーミラー	100000	日本和服，有三种颜色可供选择
クチュールバレット（体操着）	100000	日本学校的女子体操服
クチュールバレット（d'Arc）	100000	贞德的衣服款式，但颜色是黑色的
クチュールバレット（バリアス）	100000	连体泳装、赛车女郎、啦啦队员三套服装
クチュールバレット（オールド）	100000	古代贝优妮塔的装扮
クチュールバレット（アンブラ）	100000	一般魔女的蒙面打扮
クチュールバレット（修道服）	100000	序章里出现的修女装
クチュールバレット（クィーン）	100000	召唤状态外加迷你裙和巫师帽
魔女のたしなみ #01	30000	使用鞭子时戴女王眼罩，穿长靴
魔女のたしなみ #02	30000	使用火箭筒时戴牛仔帽和墨镜
魔女のたしなみ #03	30000	使用溜冰鞋时系头带、穿芭蕾裙
魔女のたしなみ #04	30000	使用双节棍时穿功夫短装
魔女のたしなみ #05	30000	使用爪子时长出猫耳和尾巴

千万富翁

之前说到，想取得隐藏武器光环，手里得先有 1000 万，对于打一章常常只能赚万把块钱的情况来说，这个数字实在让人有些无语。不过，游戏中存在着让人非常意外的赚钱方法，两小时赚 1000 万绝对没有问题。我们的财神爷是第七章的 BOSS 四元德“节制”，在他那里收租 NORMAL 难度即可，但我们还是要先准备几样东西：第一，雷属性的爪子一对，要装在手上；第二，受攻击自动进入魔女时间的饰品“セレーネの光”一个；第三，敌人永久狂暴化的“绝望の眼差し”一个；第四，体力回复药若干；如果可能的话，体力上限最好也高一些，至少先把商店里的都买了。全部装备好之后就可以开打了。我们只需要用一招，拳拳拳拳连按，基本不用躲，被打中也不无谓，起来继续拳拳拳拳。开始阶段还体现不出赚钱方面有什么优势，到两只手都断了以后，如果能背下三个连接点在哪里，变豹子跑过去，再用枪把连技得分连上，在 BOSS 的脑袋露出来之前，你会发现自己已经赚到六位数了。打脑袋的时候，要诀就是不停受伤！这样就能一直进入魔女时间，敌人狂暴化加魔女时间，得分会变成 2.25 倍，体力不够时就吃回复药，这样一直打到 9999×9.9，其实分数还在涨。把 BOSS 解决之后，看看自己的钱，你会发现多了上百万！时间也就花了六分钟左右，打两遍就能把商店搬空。X360 版熟练后一局 100 多万不成问题，不过 PS3 版六分钟按相同的打法只能赚六七十万，好在多打几遍也没关系，毕竟要拿双节棍的话还得混点儿过关数。

打倒罗丹

一千万在手，就去商店买 999999 一张的招待券，这样就会直接挑战天使形态的罗丹。光头大叔的孔雀装很牛 X，移动、回避、攻击速度都很快，两排满血两套连续就能把人打趴下，他的体力却非常厚实。体力还剩两条时，他会使用移动投技“瞬狱杀”，被打中了必然空血。打罗丹不分难度，但回避罗丹的任何攻击都不能发动魔女时间，这和无限难度的情况相同。

一般单挑罗丹的玩家，不失败个二三十次是很难成功的。这里推荐两种可操作性比较强的方法，一种是比较耗时间的修罗刃拳脚拳战法，饰品选择守护蝶、恶因恶果の数珠，一开始就变成豹子，在场地里绕圈子，罗丹跟在后面，但追不上你，往前跳一步落地后输入拳脚拳的剑气攻击，并注意及时回避，无论打没打中，都继续变豹子跑开，重复以上步骤。后期压力比较大小，召唤蝴蝶帮自己挡几下。这就样把罗丹慢慢磨死。

另一种方法可以秒杀光头，但是需要把无限难度通关以取得光剑。进入战斗时，魔力得是满的，因为这个战术消耗魔力很快。装备饰品“セルギーの恋人”且不装备其他持续型饰品。一开始还是变豹子和罗丹绕圈子，等待他发动损石攻击，就召唤分身，在他最后一下大损石攻击后会有很长的硬直，接近后二段蓄力放大光剑，之后就拳键按住半秒放开、拳键按住半秒放开这样发动一套带蓄力斩的连技，等于有三把大光剑一起削光头大叔，一个回合就能搞定。失败的话就退出重试，总能抓到一次机会。



体力与魔力

NORMAL 以上难度的体力最大可提升至两行，魔力为 3 行（24 格），使体力和魔力上限提升，首先是可以在商店购买，体力可以买 5 格，魔力可以买 8 格。其余部分需要收集心脏和魔力碎片，4 个心脏碎片提升一格体力，2 个心脏碎片提升 1 格魔力，这些碎片大部分都在魔女之棺和隐藏挑战中，但有 10 个并没有装在宝箱里，具体位置如下：

第一章：把车站 2 楼所有的椅子都破坏掉，火车会开走，铁轨上会留下一个魔力碎片，跳到火车上开入隧道还能得 1 万块钱（拆椅子……这是在恶搞某游戏的 4 代吗？）；出车站第一次看到商店传送点时，上方有一个心脏碎片；只有两个天使杂兵的第 6 战小房间，上到二层有一个心脏碎片。

第二章：学会飞檐走壁后，上墙打破身后的雕像，有一个心脏碎片；第 3 战的广场，魔女之棺附近的角落里有一个心脏碎片；可以变桥的石碑处，反身上二楼，在一颗树的顶上有一个心脏碎片。

第三章：时空沙漏所在位置，绕到后面的树根那里可以找到一个心脏碎片。

第八章：开摩托车部分有两个心脏碎片，第一段走右边分支上桥梁的铁索可以找到一个；第二段走右边的小路可以找到一个。总之一直走右边就对了。

第十四章：射击关卡有两场在导弹上的战斗，只要用拷问技干掉最大个儿的天使，就能各得到一个心脏碎片。

还早十年 在普通战斗中，最后一个敌人的最后一击如果使用的是铁山靠，而且评价是“紫月”的话，那么魔女就会用日语说“ジュウネンハヤインダヨ！”（还早十年！）铁山靠＋招牌台词，是不是让你想到了世嘉某格斗游戏的主角呢？

血泪收集

“魔女の血泪”总计101个，全收集后可开启强力饰品“绝顶の腕饰り”。其中有50个对应成就和奖杯，还有51个是要捕捉分布在各关卡中的身上闪红光的乌鸦。玩家接近后乌鸦是会逃跑的（笼子里的除外），因此还要配合变身能力，如果已经取得了时の腕轮的话，抓起来可谓得心应手。乌鸦跑了也不要紧，离远一起，几秒钟后它就又会回到原地。乌鸦只在NORMAL以上难度才有，可在物品菜单的资料书中查看收集的情况。以下为全部乌鸦的大致位置，请耐心寻找。



难度	编号	位置
		第一章
NORMAL	51	第4战前，进入广场后半圆形的石墙上。
NORMAL	52	第6战后，出门左手边的栏杆上。
HARD	69	第4战前，进入广场后左边的草丛里。
HARD	70	进入第6战的小屋前，左上方的石梁上。
无限	87	起点处一直往前走就能看到。
无限	88	第4战前，进入广场后右边的街灯上。
		第二章
NORMAL	53	第2战后，进入小巷的乌鸦群里混了一只。
NORMAL	54	BOSS战所在教堂旁边的街灯上。
HARD	71	第2战后，小巷避雷石像左上方的窗台上。
HARD	72	通过石碑变成的桥后，注意右边的草丛。
无限	89	第3战所在广场发生剧情后转身看上方的阳台。
无限	90	隐藏任务3所在的二楼平台上方。
		第三章
NORMAL	55	起点左前方的地上。
NORMAL	56	快要过关时，通往斗技场的阶梯上。
HARD	73	隐藏任务6所在平台的下方的枯树旁。
HARD	74	进入光之乐园的传送门上方。
无限	91	光之乐园内时空沙漏所在位置的背面。
无限	92	快要过关时，通往斗技场途中的废墟旁。
		第五章
NORMAL	57	把白天变成黑夜的装置所在的场景中。
NORMAL	58	第11战干掉蛇天使后，前往下一座塔的路上。
HARD	75	本章起点处转身就能看到。
HARD	76	螺旋蛇桥中段，有“魔女之棺”的水池里。
无限	93	第5战跳入圆环横飞到达的平台处，在楼梯左边的石塔尖上。
无限	94	隐藏任务10的场地内。
		第六章
NORMAL	59	起点左前方的石墙上。
NORMAL	60	第7战后，通往神域的传送门左侧。
HARD	77	隐藏任务12的场地中，必须完成任务才能捕捉。
HARD	78	第9战后，通往现实世界的传送门的左前方。
无限	95	第2战水池场景，避雷石像的右侧崖壁上。
		第九章
NORMAL	61	由起点往前走一点，广场外围的草地上。
NORMAL	62	钥匙碎片所在广场，需要使用钥匙的石像左下方。
NORMAL	63	打倒球形天使后，在左前方“魔女之棺”的旁边。
HARD	79	第3战后，圆形平台的栏杆上。
HARD	80	第9战场地左侧栏杆上（不上光之桥直接跳过去的地方）
无限	96	第6战后，在一艘船的尸体上。
无限	97	第8战后，走上阶梯之后转身，在二楼窗户上方。
		第十章
NORMAL	64	第4战前，楼梯左侧扶手的明显位置。
NORMAL	65	有食人花的长桥右侧扶手上。
HARD	81	第5战场地，靠近楼梯的角落处。
HARD	82	由商店下去，右方高台两个石像的中间。
无限	98	第2战后，场景旋转机关的一个齿轮上面。
无限	99	打破商店旁的墙壁后跳过去，完成第10战后在地上出现。
		第十二章
NORMAL	66	第1战场景最里侧的鸟笼里。
HARD	83	第2战场景上方的鸟笼里。
HARD	84	隐藏任务19的场景内。
无限	100	隐藏任务18的场景内。
		第十五章
NORMAL	67	跳到起点右方，在铁架上可以看到。
NORMAL	68	第11战所在的环状通道另一侧，角落里有一个鸟笼。
HARD	85	第8战过后，到达电梯位置的角落里有一个鸟笼。
HARD	86	第二次打败球形天使后，在电梯对面的平台上有一个鸟笼。
无限	101	第10战后，在前往环行通道的商店附近有一个鸟笼。

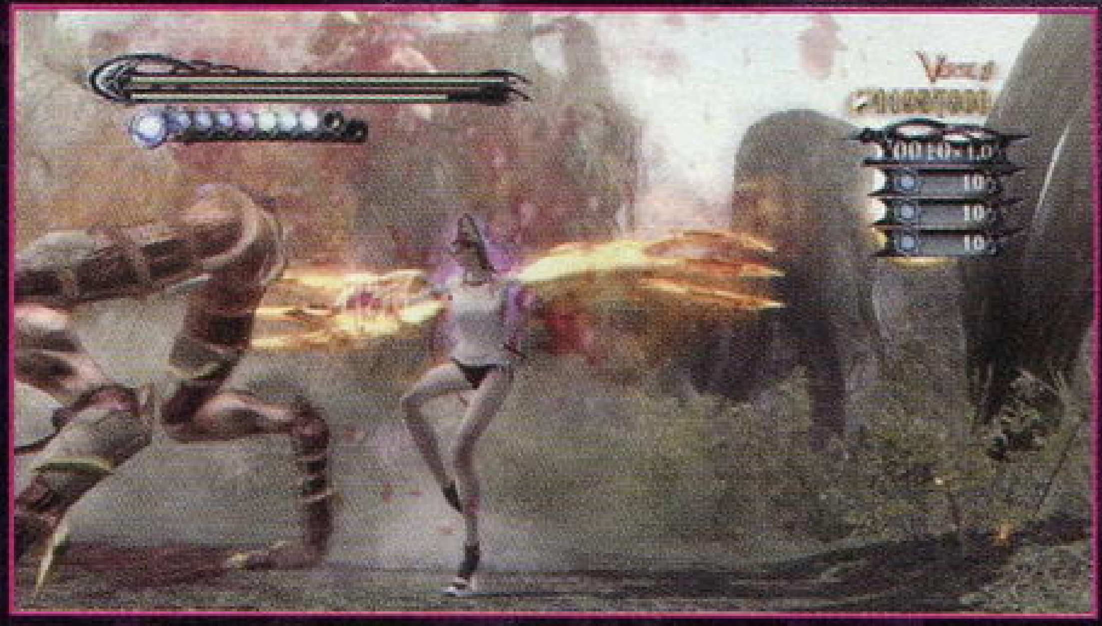
ANGEL SLAYER

全部隐藏任务都通过之后，再随便打一关，就会开启“失落之章”ANGEL SLAYER。这是一个类似《鬼泣》“血之宫殿”的生存模式，一共51层，中途不能存档，不能使用道具，一口气打完得几个小时。前10层为NORMAL难度，中间20层为HARD难度，最后21层为无限难度，而且还会有两个贞德甚至三个贞德同时出场的惊人配置等待着玩家。突破这一生存模式的方法有很多，这里介绍个相对简单的。武器方面选威力大的，比如光环，空中方向一圈＋拳打这个模式很不错；饰品方面守护碟是一定要的，外加ディネタの星，体力不足就对着每一层的最后一个杂兵挑衅，直到体力加满，魔力也肯定满了，继续放蝴蝶。第51层的贝优妮塔很厉害，能同时放



两个头发攻击，守护碟要常备，然后用拳・拳・拳的方式操作，只出光环的第一下拳，这一招可以连续命中BOSS多下，伤害比较大，也便于回复魔力。蝴蝶没了就变豹子跑远了再放，之后再一下一下地捅，如此循环，无伤打败BOSS也不在话下。

胜利后开启新角色キングリトルデビルズ ゼロ，小恶魔之王ZERO，样子和用魔界交信器召唤出来的小恶魔差不多，只是个头和人一样大，可以用他进行游戏，但要重新开档。ZERO的武器招式与贝优妮塔基本相同，但移动速度快，跳跃力更强，魔力回复力强，使用拷问技的机会更多。但是，ZERO受到一次攻击就会变成空血状态，受到二连击就死翘翘！想用他进行游戏的朋友要多加小心了。



贞德登场

没错，游戏中可以使用贞德姐姐，不必等“导演奸计版”，也不必等付费下载，当然小小的努力还是需要的。贞德的出现条件是NORMAL以上难度全关卡白金以上评价！听上去比较恐怖，但其实知道方法以后感觉还好。首先，全白金在NORMAL难度显然更容易实现，其次，并不是所有的战斗都要白金，才能让关卡评价达到白金，一半白金、一半金评价就能拿下总评白金，这就好办了。关键是所有的战斗都要打，漏掉战斗的话对评价影响比较大，隐藏挑战能过的话，基本上都能得金以上评价。然后就是利用游戏的存档方式来刷评价，比如有一战打得很差，你就按暂停，选最后一项退到标题画面，再选CONTINUE接关，你会回到最后的自动存档点，上一战的成绩就不算了，用这个方法一战一战磨，就算是全紫月都有可能。像BOSS战这种中间分段的，更是可以一段一段打，那就太轻松了。

贞德不能继承贝优妮塔的存档，只能开新档，剧情画面中也会以贞德的形象出现，很有诚意。更厚道的是，贞德NORMAL通过后，也可以换装。武器、召唤兽的性能与贝优妮塔相同，但名字不同，样子也稍有变化。贞德的连续回避不会有硬直出现，但普通回避无法发动魔女时间，只有变蝙蝠的那种回避才能发动，难度较大，好处是魔女时间的得分倍率变成了两倍。



怀旧 BGM 在第八章的摩托车关卡，第十四章的射击关卡，我们可以把背景音乐换成世嘉经典老游戏的音乐，包括《OutRun》、《冲破火网》、《太空哈利》等。方法是在剧情画面按住L1或L2、(LT或LB)，再跳过剧情就可以了，一起来旧怀一下吧。

体验模拟真实驾驶世界名车的乐趣
享受极限竞速的快感



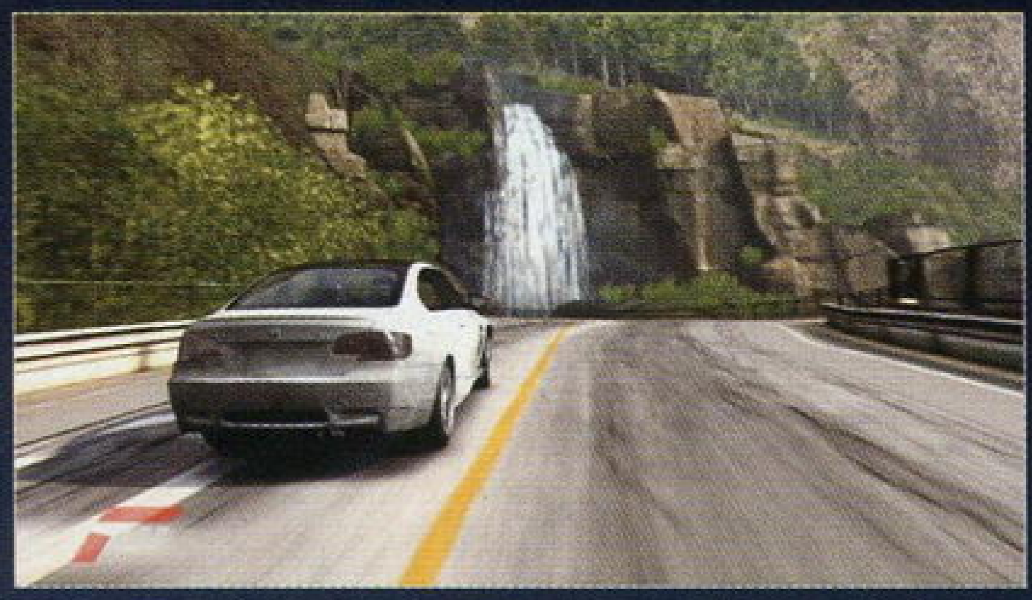
FORZA MOTORSPORT 3

文 雷电　美编 anubis

极限竞速3	Microsoft/Turn 10 Studios		竞速
X360	Forza Motorsport 3		中文版
	2009年10月22日发售	1～2人	299港币
	无对应周边		对应玩家年龄：3岁以上

真实模拟驾驶游戏《极限竞速3》表现不俗，游戏提供了最便捷的选单，极其丰富的车辆、赛道，囊括了从最简单最容易上手的难度和贴心辅助驾驶系统到模拟真实的驾驶挑战，是所有喜欢或者想玩一下竞速游戏的玩家都不容错过的佳作。作为模拟真实驾驶的竞速游戏，《极限竞速》和《GT赛车》等作品都有着非常多的共通之处，包括加减速、换档、行驶路线、弯道、车辆运行原理等等在内的驾驶游戏原理都可以共用，因此相共通的部分就不再本文中继续赘述，这就好比所有的瞄准射击游戏的右摇杆瞄准方法无需多讲是一个道理的，具体的内容请参考235期“《尘土飞扬2》攻略研究”和238期“《GT赛车PSP》研究”。





安装必读

游戏有两张盘，第二张盘是安装盘，包括104辆车和29条赛道。进行游戏前，如果想将两张光盘都安装在硬盘内的话，需要先在X360系统画面安装A盘（请不要在X360系统画面按Y选择安装B盘），用A盘进入游戏，在主选单选择安装B盘，系统提示放入B盘，换盘后选择开始安装，安装完成后B盘补充内容容量为1.9G，再之后就只要用A盘进行游戏就可以了。如果没有硬盘的话，就没有办法玩到第二张盘中的内容了。

基本操作

左摇杆	转向
右摇杆	转视角
RT	加油
LT	刹车
A	手刹
B	升档
X	降档
Y	后视
LB	离合
RB	变更视角
START	暂停菜单
BACK	倒转
方向键	查看即时数据

基本操作可以在设定档的控制器一栏查看，使用手柄的玩家可以根据自己的喜好进行设定，虽然不能完全自定义任何一个按键的作用，但是12种预设配置应该能有一种适合你。这里，推荐玩家使用预设配置1，RT和LT的键程很长，可以更好地控制油门和刹车的力度，而升降档分散在功能键左右，不容易按错，以下内容均以用手柄选择预设配置1为前提撰写。在控制器设定菜单按X键可以进入“进阶设定”，调整起点和终点的位置相当于改变了按键的灵敏度和力阶分布，默认的比较适中，可以根据需要调整。

控制器方面一些其他的设定也有必要提一下：

方向键控制方向：如果无法适应左摇杆控制方向的话（应该没有人能更适应X360原配手柄的方向键），可以开启此项使用方向键转向，不过如果这样就无法在游戏中调出即时测量的赛车状态显示了。

切换手刹车／离合器：如果你要在游戏中使用离合器的话，推荐将这项开启，使用右手拇指关节处按住离合用指肚左右两侧升降档能比较顺畅地完成操作。如果不用离合手动档的话，就无所谓了。





切换视角：一般找到适合自己的视角后，就不再需要更多地变化视角了，而向后看确实经常用到。手动档的玩家在忙于控制升降档的时候很难按Y键后视，此项打开后可以更方便地后视。

©2009 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

视角

游戏共有 5 种视角，玩家可以随意切换。

推荐玩家选择引擎盖或车内视角进行游戏。另外，游戏可以使用多显示器游戏，但是鉴于投资成本，相信 99% 的玩家还是用一个显示器来进行游戏的。对于初次加入车内视角的《极限竞速 3》来说，还有一些需要提高的地方，首先是车内视角下车手换档没有动作，这看上去有些奇怪，不过是不会影响驾驶的，其次就是一个比较麻烦的问题了，大部分车的后视镜都无法显示完全。竞速游戏中，后视镜的作用是监视后方车辆的行踪，辨别他们想要超车的方向，从而做出反应，阻挡或让开道路，但是只能显示一半的后视镜就在很大程度上丧失了这个功能的完整性，比如左驾右驶的车辆，如果后视镜显示不全，右后方就成了盲区，实际比赛中弥补这个问题的方法是直接按后视键查看后方，或者向斜前方向推右摇杆查看后视镜。好在本作用单一显示器也可以调整视角的角度，于是我们便有了另外一种弥补方法，选择多重画面设定，第一项内开启多重画面，之后调整画面之间的角度，默认的是 60 度，往大调节就能显示出更多的后视镜范围，有一种车手向后移的感觉，但是每辆车的内饰是不同的，所以没有一个统一的最好角度，一般情况下看 80 度是比较折中的角度，基本可以显示出大部分车辆的后视镜。但是同时又出现了新的问题，调整视角后有一定几率在读盘中死机（不管什么版本），在官方放出补丁前，解决的方法是连接网线进行游戏（不用登陆 LIVE，被 BAN 后也只要连接网线分配到 IP 地址即可，当然现在 BAN 硬盘的状况尚不明了，如此行事引起的各种后果恕雷电暂不能负责）。





保险杆	纯粹的第一人称视角，较低，几乎贴地。
引擎盖	抛开车的内饰和玻璃等，以越过引擎盖的角度观看赛道，高低较合适，虽然没有车内视角的真实感，但是也不会有内饰遮挡太多视线的顾虑。
驾驶座	车内视角，玩家可以看到车内饰，仪表盘等都是即时显示的。右摇杆的视角推左前 45 度到右前 45 度可以观看到更多的内饰，其他方向会跳出车外，直接显示环境。
车后方－近／远	车尾视角，因为可以居高临下地俯视整个车身和所在赛道区域的角度，所以比较适合漂移，竞速游戏的新手一般也比较喜欢这个视角，但是无法更好地即时感受到前方路面的弯度和车体的运动状况。

游戏模式

游戏的菜单非常简洁明了，选择各项功能也可以在一两步操作内完成。主菜单清晰地分为“开始玩《极限竞速 3》”、“自由赛事”和“Xbox LIVE 卖场”，其中单机模式分为自由赛事和相当于生涯模式的“主线流程”，玩家在生涯模式中拥有自己的等级和属于自己的车辆，可以对属于自己的车辆进行调校、测试，参加各种赛事，涂装自己的赛车

自由赛事

玩家可以选择所有车辆（不包括限定版游戏中赠送的 VIP 车辆，它们会被锁上，无法使用）和所有赛道，自由地进行比赛。自由赛事是体验游戏最直接乐趣的最便捷途径。自由赛事不能获得资金和经验。



开始比赛

季赛会按着日历进行比赛，每次玩家可以从 3 个赛事中选择一个参加，并有固定日期的固定级别赛事供玩家参加。

赛事清单中，玩家可以查看所有的赛事，一共 220 场，有小锁图标的代表未达到等级，可以选择查看参加条件；无色的代表没有可参加赛事的车辆；蓝色的代表自己的车库拥有可参加赛事的车辆，但是需要玩家变更车辆；绿色的代表自己当前驾驶的赛车可以参加的赛事，当驾驶的车辆有性能提升的空间时，对于一些较高级的赛事，玩家选择参加后系统会提示玩家升级自己的车辆。每个赛事中包括几条赛道的多场比赛，完成单场比赛后会在长方形赛道图片左上角显示获得的奖牌，金牌和铜牌不易区分，要仔细查看；完成赛事后在赛事清单的小方块上会打上钩。

如果想拿成就的话，推荐由季赛开始进行游戏，季赛完成的赛事赛事清单上也算作完成，而在赛事清单选择的赛事，完成后仍旧不算季赛完成。所以在完成季赛后再补全赛事清单上未参加的赛事比较好。如果想要试试自己新购入的靓车那就另当别论啦！

通过完成季赛或在赛事清单中完成赛事，会得到车手经验、车辆经验和资金（根据不同的难度配置，进行加成计算后是玩家最终获得的数量），玩家的车手等级和车辆等级都会慢慢提升。每个存档的车手等级是惟一的，提升车手等级可以开启新赛事、获得奖励车辆，这里需要注意的是，玩家可以随意购买车辆，但是鉴于升级时系统会奖励玩家新车，所以不要重复购买浪费不必要的金钱，买车前可以参考下面给出的奖励车辆列表。而每辆车的车辆等级都是分开的，单车等级提升后，车辆所属厂牌的改装费用会有折扣，在购买同厂牌的车辆升级部件时就非常划算了。

驾驶等级	获赠车辆
01	2010 FIAT Abarth 500 esseesse
02	2009 Alfa Romeo Brera Italia Independent
03	2009 Volkswagen Scirocco GTI
04	2003 Renault Sport Clio V6I
05	2009 Ford Forcus RS
06	2004 Vauxhall VX220 Turbo
07	2007 Ford Shelby GT500
08	2008 Maserati GranTurismo
09	2010 Chevrolet Camaro SS
10	2006 Lotus Exige Cup 240
11	2009 BMW Motorsport M5 E60
12	2009 Lexus IS F
13	2007 SEAT Leon Supercup
14	2005 Honda NSX-R GT
15	2009 Ferrari California
16	2009 Jaguar XKR-S
17	2002 BMW Motorsport M3-GTR
18	2007 Peugeot Super 2000
19	2007 Alfa Romeo 8C Competizione
20	2010 Audi R8 5.2 FSI quattro
21	2005 Ford Ford GT

驾驶等级	获赠车辆
22	2009 Mercedes SL 65 AMG Black Series
23	2005 TVR Sagaris
24	2008 Porsche 911 GT2 (997)
25	2008 Lamborghini Reventon
26	2002 Nissan MINE'S R34 Skyline GT-R
27	2006 Ferrari 599 GTB Fiorano
28	2006 Lamborghini Miura Concept
29	2008 Dodge Viper SRT10 ACR
30	2009 Bugatti Veyron 16.4
31	2009 Holdon #2 Commodore VG
32	2006 Ferrari #62 Risi Competizone F430GT
33	2008 Porsche #45 Flying Lizard 911 GT3-RSR
34	2009 BMW Motorsport #92 Rahal Letterman Racing M3 GT2
35	2005 Ferrari FXX
36	2007 Chevrolet #4 Corvette C6.R
37	2008 Nissan #23 XANAVI NISMO GT-R
38	2006 Aston Martin #007 Aston Martin Racing DBR9
39	2008 Lexus #6 Eneos SC430
40	2008 Konigsegg CCGT
41	1997 McLaren #43 F1 GTR
42	2005 Maserati #15 JMB Racing MC12

驾驶等级	获赠车辆
43	1998 Porsche #26 AG 911 GT1-98
44	2003 Saleen #2 Konrad Motorsports S7R
45	2008 Porsche #7 Penske Racing RS Spyder Evo
46	2009 Mazda #16 Dyson Racing B09/86
47	2006 Audi #2 Audi Sport North America R8
48	2009 Acura #66 de Ferran Motorsports ARX-02a
49	2006 Audi #8 Audi Sport Team Joest Audi R10 TDi
50	2009 Peugeot #9 Peugeot Sport Total 908



TIPS 游戏的赛事对车辆评级有一定的要求，必须在限定的最高评级以下的车辆才能参加比赛。但是有一些赛事的规则有 BUG，玩家可以使用更高级的车辆，好在这个 BUG 并不常见。

设定难度

游戏的难度设定比较丰富，将各种辅助选项也加入到了难度设定中，选择默认的难度（简单、普通、困难、高手）下方选项会调整到默认的设置，我们也可以自己选择是否开启下方的项目来自定义难度，推荐玩家自己定义难度。

辅助模式及难度

自动刹车

状态	经验加成
开启	0
关闭	10%

打开该项系统会自动帮你刹车，打开自动刹车，防锁死刹车系统一定会开启。这是让驾驶变得最简单的辅助系统，只有不太精通游戏的人才需要开启这个辅助驾驶项目。如果你想让你那从不玩游戏但是却对你电视屏幕上的画面大加赞赏的母亲也体验一下游戏的乐趣的话，可以把这个也打开，让她也玩一把。

防锁死刹车系统

状态	经验加成
开启	0
关闭	15%

Anti-lock Breaking System，简称ABS。急踩刹车时，轮胎极易锁死并开始打滑，导致车身开始偏离，车手转向也无法完全控制车辆，而且轮胎与地面由滚动磨擦变成滑动磨擦，抓地力几乎彻底失效，而ABS存在的目的就是为了避免这种情况的发生，让车轮在刹车时也不会完全锁死，从而避免严重的打滑现象。ABS作用的方式是在全力刹车中，刹车碟受到过重压力而将轮胎锁死时，系统自动感应到这种状态，并开始适当地进行间歇式收放刹车操作，从而在轮胎锁死前（滚动摩擦变成滑动摩擦前）达到最大摩擦力，也就是掌握最好的抓地力，让刹车效果更佳，减速力更好，有效减短刹车距离并让车手在刹车时也可以进行转向，一边刹车一边躲过障碍物，而在竞速中，则是一边减速一边转弯。游戏中如果关闭ABS，那么在全力踩下刹车时，车子将几乎无法转向，只能向前滑行，车手需要不停模拟ABS提供的间歇刹车操作，缓缓踩下刹车配合转向，但是不能达到完美效果的点刹操作会影响刹车效率。对于以挑战弯道为第一要务的竞速赛事来说，这是最困难的驾驶技术，ABS也是玩家在最后阶段才能摆脱的辅助驾驶系统。



稳定控制系统

状态	经验加成
开启	0
关闭	5%

Dynamic Stability Control，简称DSC。开启稳定控制系统能确保车辆在转弯时仍旧拥有最佳的循迹性能，具体的实现方法是在车轮打滑时，系统会马上操作制动油压控制系统将打滑的车轮进行制动，从而在一定程度上防止打滑现象的发生。DSC对转向过度非常敏感，当漂移发生时，系统会迅速制动前轮，恢复前轮的抓地力，并试图保持不转向过度的路线。



循迹控制系统

状态	经验加成
开启	0
关闭	10%

Traction Control System，简称TCS。TCS根据驱动轮的转数及传动轮的转数来判定驱动轮是否发生打滑现象（前轮驱动的车辆前轮就是驱动轮，后轮就是传动轮），当前者大于后者时，就会压制驱动轮转速，防止打滑发生。与ABS的作用类似，都使用感测器和刹车调节器。TCS可以提高车辆的稳定性、加速性和爬坡能力。TCS与ABS的区别在于，ABS是利用感测器来检测轮胎何时要被锁死，再减少该轮的刹车力以防被锁死，它会快速地改变刹车力，以保持轮胎保持在被锁死前的边缘，而TCS主要是控制油门等方面来控制驱动轮打滑。

排挡系统

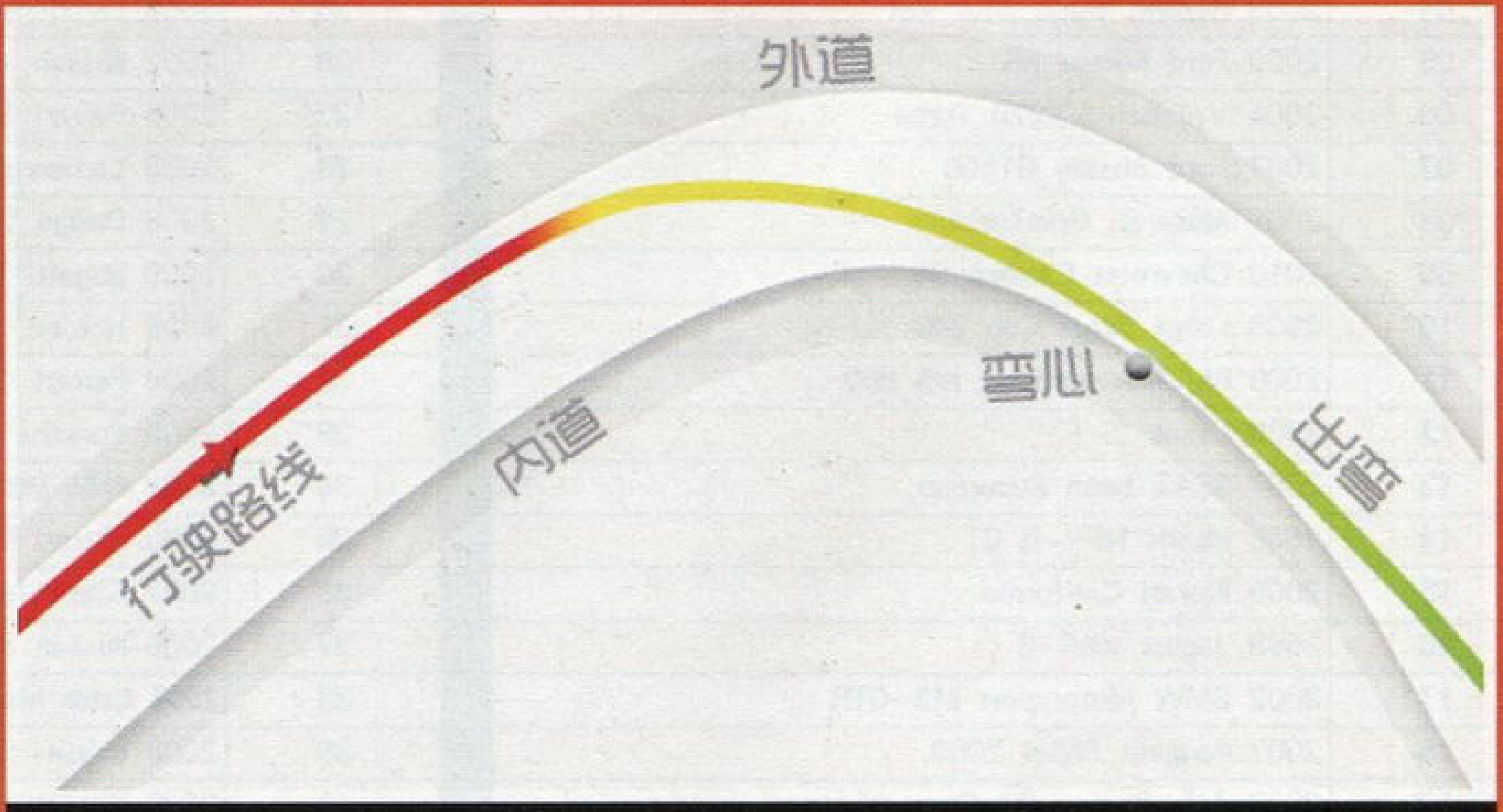
状态	经验加成
自排	0
手排	10%
手排（含离合器）	15%

自动换档和手动换档的区别不再赘述，本作还有含离合器的手动档选项，这就更接近真实车辆的驾驶了。汽车起步前处于精致状态，如果发动机与变速箱之间为刚性连接，一旦挂上档，车辆会因为突然出现地动力猛然前冲，不但会造成部件损伤，而且因为驱动力无法克服车体前冲的惯性使发动机转速急降甚至熄火。踩下离合踏板可以将发动机和变速箱分离，因此，游戏中起步前应按下离合键并缓缓给油，发车令响起时松开离合器，车辆便能平稳地发动。带离合器的手动档换档的正确操作是：在换档前要松开油门→踩下离合器并保持该状态→换档→松开离合器→继续驾驶。发车前，踩住离合给油门，发车令响起时松开离合器，传动装置接通，车辆就能发动了。对于使用手柄的玩家，之前在操作部分已经建议将LB键的离合操作与A键的手刹更换，从而达到较轻松的操作；使用方向盘（带踏板）的玩家采用此种换档方式能体会到更多的驾驶乐趣，如果技巧纯属的话，会比自动离合换档速度还要快。

建议路线

状态	经验加成
完整	0
需要刹车时	5%
关闭	15%

车辆在赛道上行驶时给出建议路线的辅助系统，其实也就是给出了建议的驾驶操作方法。这里除了开启和关闭外，还增加了一个只在需要刹车时才显示建议路线的选项。关于建议路线在上一期228期杂志的《GT赛车 PSP》研究中已经进行了介绍，本作的建议路线也大致相同，不过要更加完善，不是每条赛道都是死板的建议路线，系统会根据车辆当前的行进状态和当前的行进路线进行判断分析并给出当前的操作建议。蓝色为油门，红色为刹车，中间的过度颜色代表力度渐强渐弱，非常容易掌握，对不熟悉赛道的玩家来说是非常有利的辅助系



■刹车 ■油门 ■保持匀速

■左侧入弯，线条为驾驶路线，红色为刹车，渐变的部分为点按刹车，逐渐变为点按油门，到绿色全油门。

统。但是要想开出更好的成绩，一味按着建议路线行驶是不行的，它指出的是最舒服的线路，是最稳妥的驾驶方法，并没有把车子的性能发挥到极限，实际的游戏中，减速总之可以更晚些，加速可以更早些，线路可以更圆滑些。在熟悉赛道后可以关闭建议路线，凭借自己的即时感觉寻找属于自己的最佳线路。

对赛道不熟悉时，依靠建议路线外，还可以观察其他车手的驾驶路线，他们在弯道前刹车的时机和行走的路线都是值得初上手玩家学习的。



对手难度

状态	经验加成
容易	0
普通	5%
困难	15%

车手的难度划分等级并不多，困难难度的车手非常强力，会以接近完美的路线在赛道上飞驰，要想战胜他们可要下一番功夫掌握驾驶技巧、调校车辆。在赛事允许的范围内，用较高性能的车对付较低性能的困难车手取胜几率就大大增加啦！遇到这种赛事，调高难度不失为一种赚钱手段。一般情况下推荐用普通难度进行游戏，相对一般的操作技巧配合符合规则的较好的车辆即可轻松获胜。



损坏、油耗及轮胎损耗

状态	经验加成
外观	0
部分	5%
拟真	15%

本作的车损对车辆本身性能的影响非常，如果开启拟真的话，在撞车后，根据不同的力量和角度，会对车体造成一定的损坏，屏幕右边会显示出碰撞后的各部位状态，由好到坏依次是白色、黄色、红色，红色时就基本已经彻底损坏，如果是引擎损坏状态达到红色，那胜算就微乎其微了，所以不要无谓地撞车。另外，不合时宜地驾驶操作也会对车辆造成损坏，比如不恰当换档等，如果是带离合器的手排，踩住油门不踩离合升档就会听到不正常的响声，或者普通手排下转速、速度和档位不配合，引擎都会受到损害。

车辆只要行驶就一定会产生油耗和轮胎磨损（除非游戏中选择"仅外观"）。在一般的比赛中不用太在意油耗，轮胎磨损程度也不大，耐力赛中就需要考虑这些因素了，到维修站（PIT）进行维修会更换轮胎并加满油，但是会浪费很多时间，不过对于几十圈的长途比赛，这是不可或缺的，需要计算好进维修站的时间。

选择部分损坏的话，系统会将损坏度控制在50%以内，也就是车损最多达到50%，但是这也足够让你在比赛中落败了，所以在驾驶技巧不熟悉之前可以选择仅外观损坏，如果开损坏就开到拟真，可以得到更多的资金。为了磨练自己的技术，选择拟真是非常不错的方法，因为你的错误操作会非常明显地表现在自己的车辆上，想获得好成就就要纠正这些错误，纠正了错误就能提升自己的驾驶技术，这不是每个人都希望得到的结果吗？加油吧！

通过自定义难度，任何玩家都能找到属于自己的定位，组合不同的辅助项目，会有不同的经验、金钱加成，全部选择最难的项目，可以达到100%加成，也就是2倍经验、金钱。那是技术非常优秀的玩家才能得到的加成，玩家可以试着依次关掉辅助系统、提升电脑难度，对于初上手玩家，建议关闭辅助系统的顺序是：自动刹车→自排→建议路线→稳定控制系统→循迹控制系统→防锁死刹车系统。是否拟真可以根据自己的喜好来设定。要想迅速升级，建议的方法是：普通对手难度＋手排＋开启防锁死刹车系统＋其他全部关闭＝70%加成。

实战

竞速游戏的核心就是驾驶，不管是购车、调校、熟悉赛道还是选择赛事，最终的目的只有一个，就是以最快地速度在赛道上奔驰。加速、减速、升降档和过弯的相关基础已经在上期《GT赛车 PSP》的研究中给出，它们同样适用于同是模拟真实驾驶的本作。简单来说，就是要保持外内外的路线，减速进弯，靠近弯心转向，加速出弯是基础法则。

AI

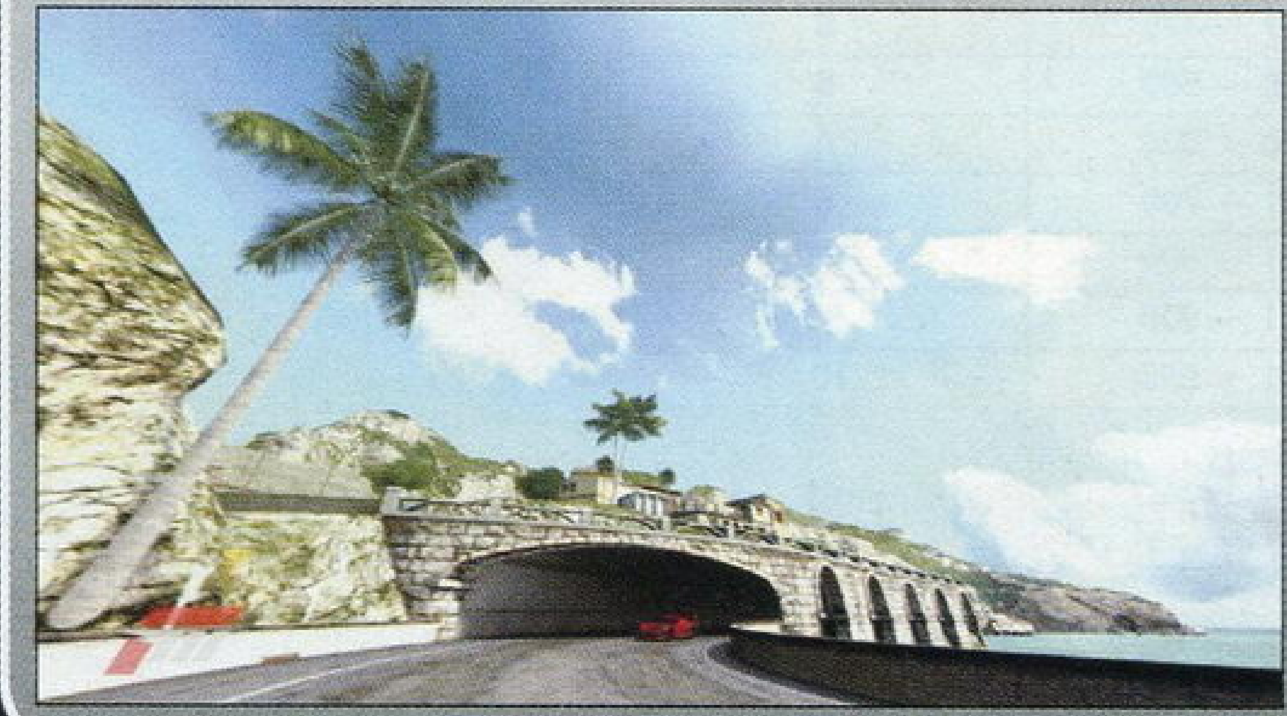
本作的AI非常不错，虽然仍旧无法和真人玩家比较，但是已经可以对玩家造成很多的阻挠。AI车手会尝试用各种方法超车，放弃最佳路线，冒些风险在弯道超车的情况非常常见，当然AI车手之间的竞争也是非常激烈的，它们有时也会不顾自身地撞向其他车辆来保证自己的路线，因此，在弯道处总是会看到有车不小心滑出赛道，在沙地或草地上飞出很远，然后狼狈地缓慢驶出。

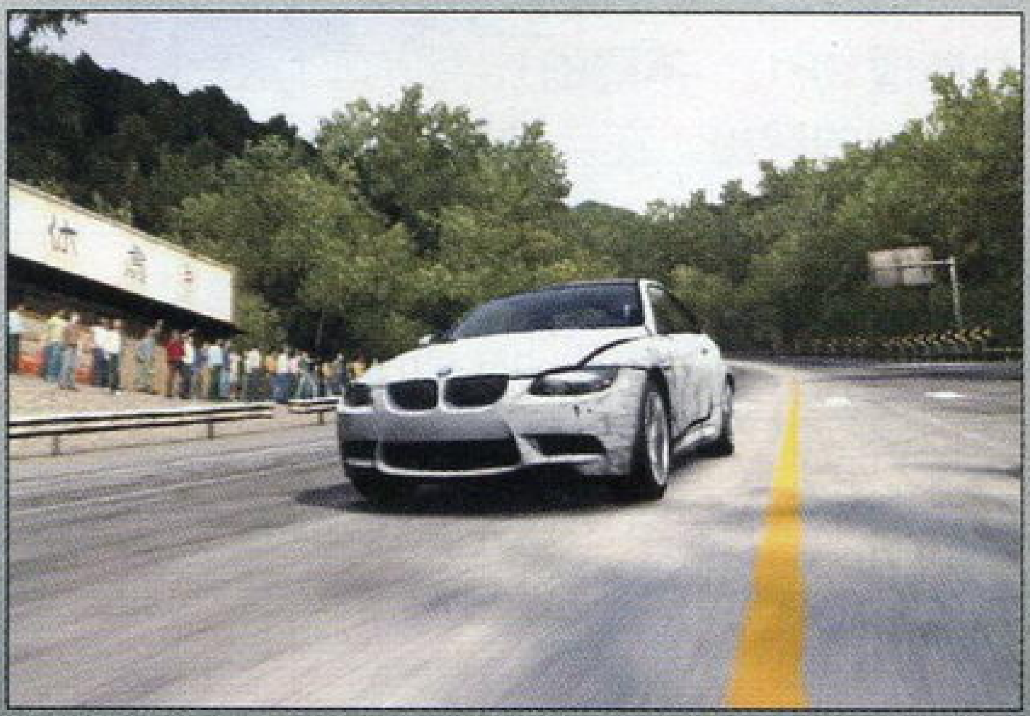
其实战胜AI并不困难，每次都将自己的车升级到赛事要求车辆评级的最高PI值，就能在性能上占优；除了技术上的优势，玩家还有倒转功能可用；人脑总是比AI灵活的，耍点儿小手段，在其他车前方看着后视镜阻挡后方驶来的车辆的路线，虽然会有被撞的危险，但是收获还是会比风险大的；当车辆超过你时，它们一定用了相对更加极端的驾驶路线，有很大的可能在下个弯道出点儿差错，所以紧跟吧，不离不弃不放弃就能取得最终的胜利。

倒转

新加入的倒转功能和《尘土飞扬2》中的闪回的概念基本相同，玩家在比赛中可以按BACK键开始倒转，倒转的时间是自动分段的，也就是说玩家无法精确到每一秒，系统会自动为玩家倒转到一个时间点，这时可以按BACK键继续倒转，按A从该点重新进行游戏，或者按B取消倒转。倒转的次数是无限的，但是某些情况下不允许倒转。刚起步的时候，因为驾驶的时间还未达到系统划分的倒转时间段，所以是无法倒转的，不过如果在起步时就出了差错，不如直接重新开始比赛；进入维修站时无法倒转，但是从维修站出去时可以按BACK键倒转，如果不小心进错站，可以直接倒转到进站前的时间点重新走正路。

倒转可以在单人模式中随意使用，和玩家对战自然是无法使用的。一味依靠倒转可以让你取得最大的优势，任何小的失误都可以挽回，但是这样会让游戏的挑战乐趣大减，在驾驶技术提高后，可以尽量控制使用倒转的次数。使用了倒转功能后，该次比赛中的成绩将无法登陆到线上排行榜上。





TIPS 任何比赛都能调出甩尾计分，关掉相关的辅助系统，过弯时按下手刹可以更容易地做出甩尾动作。漂过的弯失误的话倒转回去再漂是没有分数的。

车辆

车辆是竞速游戏的中心元素，对于车辆性能、驾驶性和建模的把握是一款作品成功与否的关键。本作拥有超过 400 辆跑车，凭借游戏出色的引擎，每辆车都表现出自己的个性。要想在游戏中体会到更多的乐趣，首先要了解自己的车子。

车辆类型

驱动类型是指发动机和驱动轮的配置方式，游戏中的赛车都是 4 个轮子，1 个发动机，其中直接由发动机转动产生动能转动的轮子叫做驱动轮，它们负责输出车辆的牵引力，不直接和发动机关联的轮子称为传动轮。关于发动机和轮子的位置，相对的英文是 FRONT，前，简写为 F；RARE，后，简写为 R；MIDDLE，中，简写为 M。

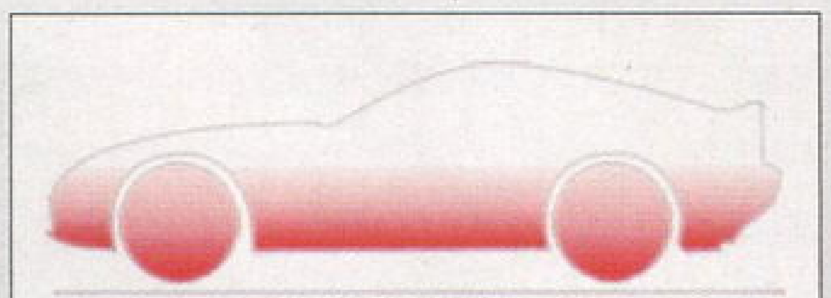
表示分类的字母排法前面的是发动机的位置，分为前置、中置和后置，后面的是驱动轮的位置，分为前轮驱动、后轮驱动和全轮驱动（也就是四驱车，ALL-WHEEL-DRIVE）。

根据不同的组合，车辆一共分为 5 种类型		
	发动机前置 + 前轮驱动	FF
	发动机前置 + 后轮驱动	FR
	发动机后置 + 后轮驱动	RR
	发动机中置 + 后轮驱动	MR
	四轮驱动	AWD

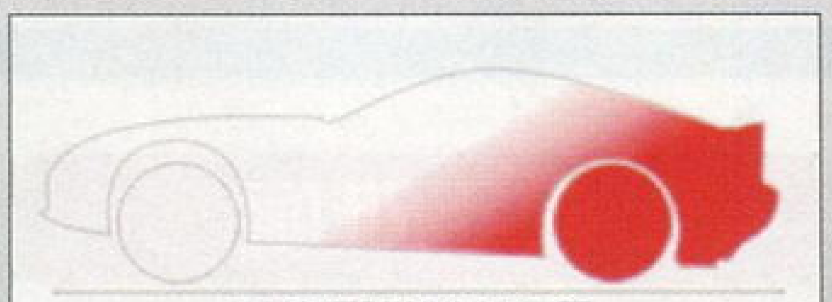
发动机的位置直接影响到车体的重量平衡，后置发动机的车辆数量要远远小于前置发动机的车辆。《GT 赛车 PSP》研究中已经分析了



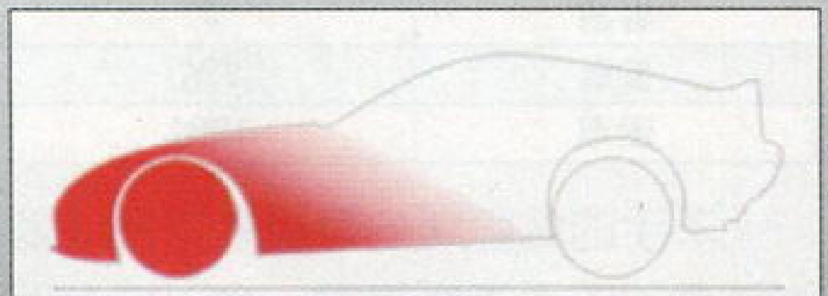
车辆在行进中的负重变化，简要来说就是加速时负重偏向车后部，减速时负重偏向前部，负重更多的位置，轮胎的抓地力越强，加速和转向力都会更强。发动机位置更多地关系到负重分配，驱动轮的位置对车辆有着更重要的影响。下面分述不同配置的车辆的大致性能，组合后性能叠加。



正常行驶状态的负重



加速行驶状态的负重



刹车时的负重

发动机

前置发动机：前置发动机负重靠前，所以在急速加速时，车身后方下压力较弱，后轮容易打滑，产生转向过度。但是普通行驶下，负重靠前的此类车辆转向更容易。

后置发动机：负重靠后，加速时后轮会得到更多的抓地力，起速更快，但是转向时前轮得不到更多的下压力，容易转向不足，很多保时捷的车型非常疯狂地使用后置发动机，比如保时捷 911

中置发动机：发动机仍旧是在车手身后，但是比较接近中部，车辆会得到更好的负重平衡性，代表的车辆有法拉利 F430。



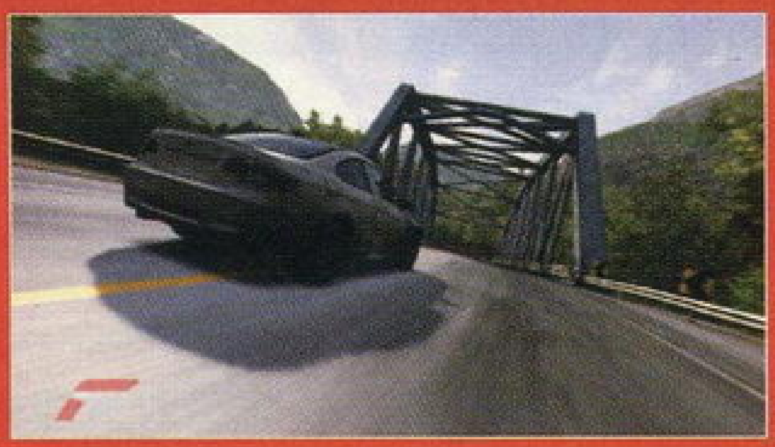
驱动轮

前轮驱动：前轮负责转向，所以前轮驱动的车辆更容易控制，是初上手的玩家最适合驾驶的车型，失误操作更多地会是转向不足，而不是完全失去控制的转向过度进而打滑，但是因为前轮同时负责转向和加速的工作，所以较急的加速会产生左右晃动的情况。

后轮驱动：如果了解了车辆运动时的负重分配，那么不难理解后轮驱动在加速时的优势，加速时负重后移，后轮抓地力更强，作为驱动轮，能得到最好的加速。所以后轮驱动的车子的表现更狂野，转向时，后轮推动的车体非常容易让前轮偏离预定轨迹，产生转向过度，开始打滑冲出赛道，甚至原地转圈。但是良好的驾驶技术下，出弯时，后驱车可以有更好的出弯速度。

四轮驱动：系统会自动将马力转移到拥有更多抓地力的轮胎上，使得四驱车在路面上的循迹表现最好，在泥、水、沙砾等特殊路况中，四驱车能发挥出最大的优势。相比后轮驱动车，四驱车容易转向不足，其更重的重量和更复杂的机械部分使其造价更高。总之，四驱车的性能基于其他两种驱动之间，拥有更好的平衡性。





车辆评级

根据车辆的性能系统会评出一个性能值（PI），不同的 PI 值的车辆属于不同的评级。在手动升级赛车时，可以清晰看出每个部件升级时增加的 PI 值。增加或减少自己的 PI 值以达到该评级下的最佳硬件性能可以在比赛中获得最大的优势。每场赛事的选择画面都会明确标出参加本赛事的最高评级和 PI 值，比如“A600”的赛事，玩家如果能驾驶达到 A 级 600PI 的车参加，那么胜算会更大。但是要知道，在 PI 值相差不多的前提下，合理地装配部件、调校车辆才能让车辆更快。

PI 值	评级
100 ~ 200	F
201 ~ 275	E
276 ~ 350	D
351 ~ 425	C
426 ~ 500	B
500 ~ 600	A
601 ~ 700	S
701 ~ 800	R3
801 ~ 900	R2
901 ~ 999	R1



车辆升级

生涯模式中购买的车辆都可以升级，玩家可以自己选择要升级的配件（升级商店）或让系统自动升级（快速升级），选择快速升级后，系统会列出几个目标等级供玩家选择，能达到每个评级下的最高 PI 值，选定后会根据玩家目前拥有的资金自动选择升级套件，非常方便。

调校车辆是非常复杂的高级技巧，首先需要升级相应的配件（购买配件时按 Y，会有红色的“可调校”字样的配件）才能对车辆进行调校，9 个大项又分为非常多的小项目，每个项目都有详细的数值，牵一发则动全身的情况经常发生，不过不用担心，你随时都可以还原到初始状态，也可以将各种调校数据保存成调校档案。在线上对战中，本作取消了开始前玩家进行单项调校的功能（那样也许会让其他玩家等得太久），但是可以调用之前储存好的调校档案。调校车辆要从驾驶稳定性、转向过度、转向不足等等多方面进行考虑，每个可调校项目都有非常详细的说明，玩家可以根据自己的需要按照说明进行调节，如果对某项的调节结果不慎明了，可以单独将该项调到最低和最高分别驾驶体验其中的差别。

调校完成后，可以直接进行性能测试，系统会在非常短的时间内给出当前调校后车辆的加速、刹车和转向能力，不过这些都是数字化的数值，实际是否适合驾驶，还要玩家自己测试，选择试驾车辆并选择一条赛道，就能试驾自己调校的车辆了。其实，除了在选单进行调节外，选择试驾车辆选项，在赛道上可以随时按暂停选择调校，即时调整车辆的各种数据并亲自感受该调整对车体带来的影响，才能达到最佳效果。



涂装

涂装系统是《极限竞速 3》的一大卖点，系统将车辆分为前后左右上 5 个部分，可以分别进行涂装，边缘需要自行连接。基本的喷漆环节自然不会缺少，直接将该面涂成单色。除此之外，将各种图形涂在车体表面才是玩家最热衷的事情。系统允许每辆车上叠加 4000 层以上的图层，而且新作允许玩家在空白的方格绘图区域绘制图层群组（彩绘纹饰群组），相比前作只能直接在车身上绘图要方便了不少。



开始涂装前，首先要弄清楚的一大前提是：系统不支持以任何形式导入 JPG 等格式的图片，也就是说，不能从游戏以外的任何地方获得现成的图片，玩家需要用系统给出的各种简单图案进行拼接，组成想要的图画，玩家看到的各种动漫、卡通人物的涂装，都是作者用成百上千个简单图形拼接而成的彩绘纹饰群组。要想完成一个好的涂装作品，一定要有不错的美术功底和极大的耐心才行。一般来说，绘制图案的基本顺序是：首先找一张原图，当然，你也可以原创图画，但是最好还是要先用更简单的电脑工具绘制一副图案，否则直接用图形拼接太难了，如果是新手，可以选择构图简单的原图；在主选单选择涂装；选择建立彩绘纹饰群组，每个群组允许有 1000 个图层；将原图进行分析，将之分解成无数的简单图形，在游戏中创建新图层，在已给的基本图形中选择图案，之后选择颜色，调整位置、大小、旋转角度、倾斜度和透明度；拼接无数的图层组成原图。其中“X 剪下、Y 插入”、“TR 选取／取消选取图层”这两个操作非常常用，比如想同时复制几个已经做好的图层操作：按住 RT 选择图层，选定的图层右上角会有黄色三角标记→按 X 剪下，这时屏幕右上角图层数量下方会显示当前内存中保存的可复制图案→按 Y 在原地粘贴（不在原地粘贴就成了剪切操作，而不是复制操作）→将光标移动到想要复制到的位置的前一个图层上→按 Y 插入。

游戏提供的线上交易系统在最大限度上满足了涂装爱好者的交流愿望，你可以将自己的涂装和其他玩家进行交易或拍卖，货币就是游戏中赚取的资金。

莱仕达杯《极限竞速 3》车辆涂装改造大赛
莱仕达™
正在进行中，参赛有奖不可错过！
请访问 www.levelup.cn 各大讨论区置顶贴

全成就取得指南

成就名	取得方法	成就点数
线下可取得成就：940 点		
欢迎来到 Forza Motorsport	在游戏中完成第一场比赛	15
真实驾驶	以驾驶座视角赢得一场比赛	5
平日赛事	在季赛模式完成您的第一轮平日赛事	10
周末赛事	在级赛模式完成您的第一场周末赛事	10
车辆等级 1	在季赛模式中达到车辆等级 1	5
车辆等级 2	在季赛模式中达到车辆等级 2	5
车辆等级 3	在季赛模式中达到车辆等级 3	5
车辆等级 4	在季赛模式中达到车辆等级 4	5
车辆等级 5	在季赛模式中达到车辆等级 5	5
车手等级 1	在季赛模式中达到车手等级 1	10
车手等级 2	在季赛模式中达到车手等级 2	10
车手等级 3	在季赛模式中达到车手等级 3	10
车手等级 4	在季赛模式中达到车手等级 4	10
车手等级 5	在季赛模式中达到车手等级 5	10
车手等级 6	在季赛模式中达到车手等级 6	10
车手等级 7	在季赛模式中达到车手等级 7	10
车手等级 8	在季赛模式中达到车手等级 8	10
车手等级 9	在季赛模式中达到车手等级 9	10
车手等级 10	在季赛模式中达到车手等级 10	10
车手等级 15	在季赛模式中达到车手等级 15	15
车手等级 20	在季赛模式中达到车手等级 20	20
车手等级 25	在季赛模式中达到车手等级 25	25
车手等级 30	在季赛模式中达到车手等级 30	30
车手等级 35	在季赛模式中达到车手等级 35	35
车手等级 40	在季赛模式中达到车手等级 40	40
车手等级 45	在季赛模式中达到车手等级 45	45
车手等级 50	在季赛模式中达到车手等级 50	50
第一年	完成第一年季赛	50
第二年	完成第二年季赛	50
第三年	完成第三年季赛	50
第四年	完成第四年季赛	50
第五年	完成第五年季赛	50
第六年	完成第六年季赛	50
车底触地	跳跃 5 英尺	5
竞速达人	时速超过 320 公里（200 英里）	5
鉴赏行家	拥有所有车厂（至少）各一辆车。	50
甩尾高手	在单次甩尾中赢得超过 1000 分，在任意比赛中按方向键右，屏幕右上角的计时框会变成甩尾积分	5
甩尾达人	在单圈中甩尾赢得超过 100000 分，推荐日本富士见赛道	5
摄影高手	为您的车辆拍了一张照片	10
赛事导播	完成您的第一步 FORZA MOTORSPORT 短片	10
涂装高手	建立一项涂装作业或彩绘纹饰群组	10
调校高手	为您的车辆建立一个调校档案。调校车辆并保存调校档案	10
环游世界	在世界各地所有赛道地点进行过比赛	25
传奇车手	在赛事清单上的每个比赛中都获得冠军	80
必须在线上完成的成就：60 点		
美术馆馆长	上传一张照片或一部短片到 Forzamotorsort.net	10
赛车高手	完成一场计时赛，计时赛是线上赛事中独有的模式	10
拍卖高手	在拍卖场出售一辆车，可以卖得非常便宜，或找好友帮一下忙，购买你的车辆	10
拍卖赢家	出价超过其他玩家，而赢得一项拍卖，也可以找好友帮忙	10
企业家	从您的虚拟商店出售一项调校设定、设计或彩绘纹饰群组	10
专业买家	通过虚拟商店购物	10

TIPS 游戏比赛的起跑排位是自动的，没有起跑排位赛，系统根据玩家的等级进行排位，等级越高起跑排位越高。



为了光之战士的使命而战！

文 晴天 美编 忽悠悠

通关时间：主线流程约 30 小时。

光之4战士 最终幻想外传	Square Enix	角色扮演
NDS 光の4战士 −ファイナルファンタジ 外传−		日版
2009年10月29日发售	1～4人	4800日元
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

以"外传"姿态登场的本作其实在很多方面都还原了《最终幻想》系列"的经典元素，通俗易懂的剧情、由丰富的职业搭配衍生出的多彩战术都是让人印象深刻的地方。游戏最大的特色莫过于自动选择目标的战斗，虽然对于很多玩惯了传统角色扮演游戏的玩家来说多少有些不适应，但是习惯之后便会慢慢发现制作人在"战斗AI"设计上的用心之处，即便是新手玩家也能轻松上手并乐在其中。

基本操作

游戏中选择指令和人物移动都可以使用触控笔在下屏幕完成，而喜欢传统操作的玩家可以参考右边的按键作用：

按键	作用
十字键	人物／光标移动
A	调查／确定
B	取消
X	系统菜单
Y	世界地图

注：在战斗中按下 X 键再选择一个指令可使用"自动战斗"功能。

系统菜单

在非战斗状态按下 X 键会在下屏幕上方显示四名主角的头像，选中后会出现下级菜单：

アイテム

查看道具栏的物品。由于每名角色身上最多只能携带 15 个道具（包括装备），所以平时要把没有用的道具存在村庄的仓库（箱子标记的建筑，あずける为保管，ひきだす为提取）。选择"使う"为使用道具（在非战斗状态下使用魔法书可消费相应的 AP 发动回复系白魔法）；"わたす"可将道具在不同角色间交换；"舍てる"为丢弃无用的道具。

アビリティ

设定战斗中使用的指令（最多 6 个）。除魔法只需将魔法书放在角色道具栏即可选择外，职业专用技能在转职后无法继续使用。

クラウン

查看目前已经获得的王冠，选中任意图标在上屏幕会显示不同职业间的能力变化。在下屏幕选择"チェンジする"即可转职，"成长させる"则需要消费战斗后获得的特定宝石升级王冠（最多升级 3 次），以获得该职业对应的高级技能。

战斗相关



游戏的战斗采用传统的回合制，使用任意指令需要消费 AP。通常情况下，AP 会在每个回合开始会自动增加 1 点，而使用"ためる"指令可使角色进入防御姿态（物理伤害减半），下一回合开始相当于增加了 3 点 AP。另外战斗中击败敌人有一定几率掉落道具，之后在下屏幕的结算画面中选择"自动ぶんぱい"可将道具自动分配到参与战斗的角色道具栏，此时要特别注意主线流程中临时加入的同伴，由于他们在离开后都会带走其道具栏中的所有道具，所以必要时玩家最好进行手动分配。

合体技

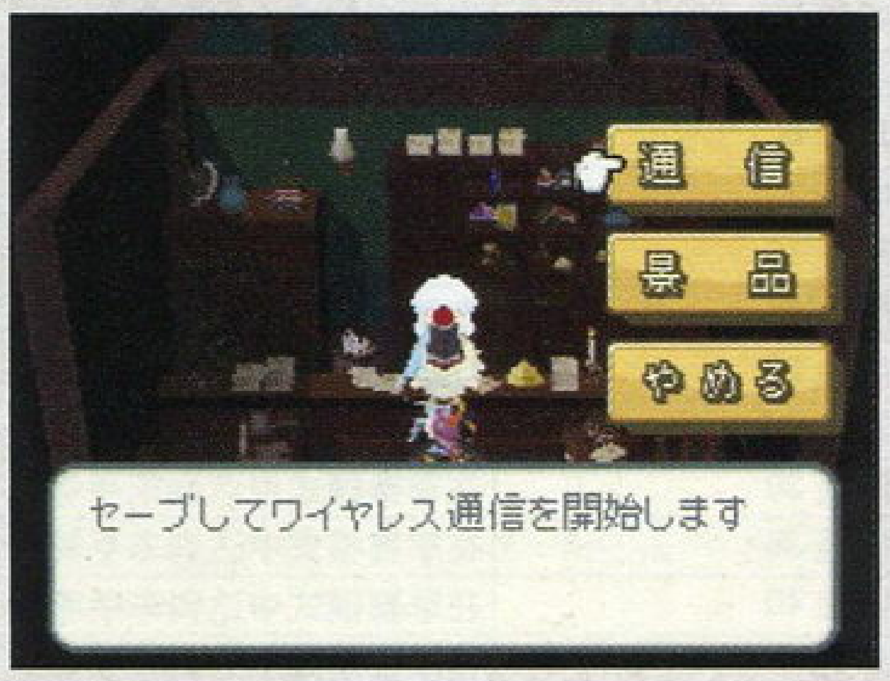
战斗中在下屏幕偶尔会看到"气合がはいった！"的提示（角色身上燃起斗气），此时让所有爆气的角色使用相同的指令就能发动必然命中的"合体技"，可大幅提升技能的攻击或回复效果。

装备强化

在"ウルベスの街"的强化店（标记为榔头）与店主对话选择"つよくする"可消费宝石强化道具栏中的装备。每次升级所需的宝石可以通过"B 键退出再进入"的方式随机改变，而同一装备最多可强化到"+9"。

联机模式

与联机屋（标记为信号格）的店员对话选择"通信"可与近距离的玩家进行联机，但必须保证"募集"的主机必须有 2 名以上的角色，因为"参加"的子机会使用自己的同伴进行替换。联机状态下，切换场景和遇敌都以主机的情况为准，基本上除了战斗中的指令选择外，子机可以完全不用操作。联机的另一大好处是能快速增加 BP（主机与店员对话选择"通信终了"后，系统会根据联机的时间结算），用它与店员对话选择"景品"可交换一些特殊装备。



©SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved.

王冠资料汇总

由于篇幅的关系，以下只为大家列出正常流程中能够获得的全部 23 个“王冠”，合理地将各职业的特性和技能进行组合吧！

旅人

特性 回复道具效果提升

LV	技能	效果
1	にげる	有一定几率从战斗中逃跑
2	とんずら	必定从战斗中逃跑
3	かいふく	自身 HP 缓慢回复
4	すけっと	召唤动物对敌单体造成大伤害

精灵使い

特性 受到的属性伤害减半

LV	技能	效果
1	ふくろぬい	我方全体的属性攻击伤害变为 1.5 倍
2	エンハンス	我方全体的普通攻击伤害变为 2 倍
3	ミステリオ	我方全体的属性防御力大幅提升
4	エレメント	连续发动 6 次随机的属性魔法

白魔法使い

特性 白魔法消费 AP−1

LV	技能	效果
1	いのる	使下一次回复魔法的范围扩大到全体
2	しゅくふく	提升下一次回复魔法的效果并使范围扩大到全体
3	かくれる	在战斗中隐身，降低被敌人攻击的几率
4	きせき	完全回复全体的 HP 和异常状态

狩人

特性 装备弓时攻击力上升

LV	技能	效果
1	ねらう	攻击必然命中
2	そげき	攻击必然命中且伤害增加
3	えんご	下一回合给予敌方全体大伤害
4	ひっさつ	攻击力大幅提升且有即死效果的强力攻击

黑魔法使い

特性 黑魔法消费 AP−1

LV	技能	效果
1	まりょく	小幅提升下一次魔法的攻击力
2	めいそう	大幅提升下一次魔法的攻击力
3	はんしゃ	我方全体附加魔法反射状态
4	まどう	使用究级魔法对全体敌人造成大伤害

武道家

特性 空手时攻击力上升

LV	技能	效果
1	かくとう	四回合内更容易出现会心一击
2	きゅうしょ	必然会心一击的攻击
3	チャクラ	最大 HP 临时变为 2 倍
4	おうぎ	连续给予敌人多次伤害

盗贼

特性 提高敌人掉落物品的品质

LV	技能	效果
1	めすむ	有一定几率偷取敌人持有的道具
2	まきあげる	有一定几率偷取敌方全体持有的道具
3	いちげき	附带即死效果的单体攻击
4	ぶんどる	必定偷取敌人持有的道具

学者

特性 装备书本时知性与精神上升

LV	技能	效果
1	ひりき	三回合内敌方全体攻击力下降
2	なんたい	三回合内敌方全体防御力下降
3	おしどめ	三回合内敌方全体行动速度下降
4	じゃくたい	一回合内敌方全体攻防能力大幅下降

诗人

特性 装备乐器时全能力上升

LV	技能	效果
1	エール	三回合内提升我方全体的攻击力
2	モテット	三回合内提升我方全体的防御力
3	アリア	三回合内我方全体的全能力上升
4	フーガ	强制取消敌方全体下一回合的行动

游び人

特性 合体技威力上升

LV	技能	效果
1	みりゅく	我方单体一直处于爆气状态
2	もりあげ	我方全体气力上升
3	うんだめし	随机出现各种效果
4	あげあげ	我方全体一直处于爆气状态

商人

特性 宝石的掉落几率增加

LV	技能	效果
1	さがす	一定几率在战斗中发现额外的宝石
2	たかのめ	很大几率在战斗中发现额外的宝石
3	みがわり	用持有的金钱来抵消受到的伤害
4	カネしだい	给予敌人持有金钱数值 1/100 的固定伤害(每次消费 1000G)

勇者

特性 “ためる”的效果 2 倍

LV	技能	效果
1	ふみこむ	舍弃防御力给予敌方单体大伤害
2	ぜんぎり	敌方全体大伤害
3	てんばつ	敌方单体强力魔法攻击
4	とどめ	根据队伍中的人数给予敌方单体连续伤害

药师

特性 使用道具不消耗 AP

LV	技能	效果
1	ちょうざい	四回合内不消耗使用的回复物品个数
2	こういき	将回复道具的范围扩大到全体
3	どくやく	将回复道具转化为毒药攻击敌人
4	レベルやく	在战斗中临时提升我方全体 1 级

魔法剑士

特性 攻击魔法后发动的攻击威力上升

LV	技能	效果
1	まほうけん	使武器附带配置魔法的属性
2	まじんけん	使武器附带魔法属性并给予敌方单体伤害
3	まふうじ	四回合内魔法攻击无效
4	まれんけい	敌方单体大伤害

高效率收集宝石

战斗中使用商人的技能“さがす”和“たかのめ”可分别最多获得一个宝石，如果让全部同伴都转职为商人，就能快速累计宝石的数量，最后千万不要忘记遭遇固定敌人的组合能够找到的宝石是固定的。

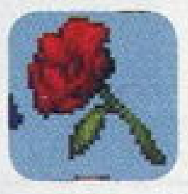
道士



特性 战斗中复活后能力上升

LV	技能	效果
1	しえき	与战斗中已经死亡的同伴一起发动物理攻击
2	りこう	与战斗中已经死亡的同伴一起发动魔法攻击
3	じばく	牺牲自己给予敌方全体大伤害
4	ひゃっき	敌方全体超大伤害

踊り子



特性 装备短剑时攻击力大幅上升

LV	技能	效果
1	おどる	加快自身的 AP 累积速度
2	はじける	加快我方全体的 AP 累积速度
3	おうえん	我方单体 AP+3
4	カーニバル	我方单体 AP 最大

ナイト



特性 装备盾牌时防御力上升

LV	技能	效果
1	かばう	代替我方其他角色承受伤害
2	ひきつけ	将敌人的攻击目标转向自己
3	アベンジ	对曾经攻击自己的敌人造成大伤害
4	ふんばる	受到致命攻击必然剩 1 的 HP

咒术师



特性 暗魔法消费 AP−1

LV	技能	效果
1	ぎしき	有一定几率将下一次暗属性魔法的范围扩大到全体
2	のろう	有较大几率将下一次暗属性魔法的范围扩大到全体
3	じゅばく	敌我双方一定回合内无法行动
4	きんじゅつ	敌我双方 HP 强制为 1

炼金术师



特性 使用攻击道具的威力上升

LV	技能	效果
1	じっけん	将持有的道具随机转化为其他道具
2	れんせい	制作出攻击道具
3	ごうせい	将两个道具合成并给予敌方单体大伤害
4	みだれなげ	一次性使用持有的全部攻击道具

暗黑剑士



特性 装备剑时攻击力大幅提升

LV	技能	效果
1	あんこく	消费 20% 的 HP 给予敌方单体大伤害
2	しっこく	消费 30% 的 HP 给予敌方全体大伤害
3	サガクけん	剩余的 HP 越少，攻击的威力越大
4	ぼうそう	连续使用暗黑攻击直到 HP 剩余 1

针子



特性 装备针时攻击力大幅上升

LV	技能	效果
1	ふくろぬい	消耗没有强化的防具临时提升防御力
2	なみぬい	消耗没有强化的武器临时提升攻击力
3	そせい	复活我方单体
4	ゆうごう	将我方单体的能力复制到自身

兽使い



特性 动物状态全能力上升

LV	技能	效果
1	とらえる	捕获敌人
	はなつ	使用捕获的敌人发动攻击
2	てかげん	不会对敌人形成致命一击的攻击
3	めいれい	和同为动物状态的同伴一起发动攻击
4	ほんきだせ	使用捕获的敌人发动超强攻击

音乐家



特性 队伍中有诗人职业则全能力上升

LV	技能	效果
1	セレナーデ	三回合内自身 HP 缓慢回复
2	ノクターン	我方全体魔法攻击力上升
3	マーチ	我方全体行动速度上升
4	オラトリオ	五回合内我方全体攻击和行动速度上升，且 HP 缓慢回复

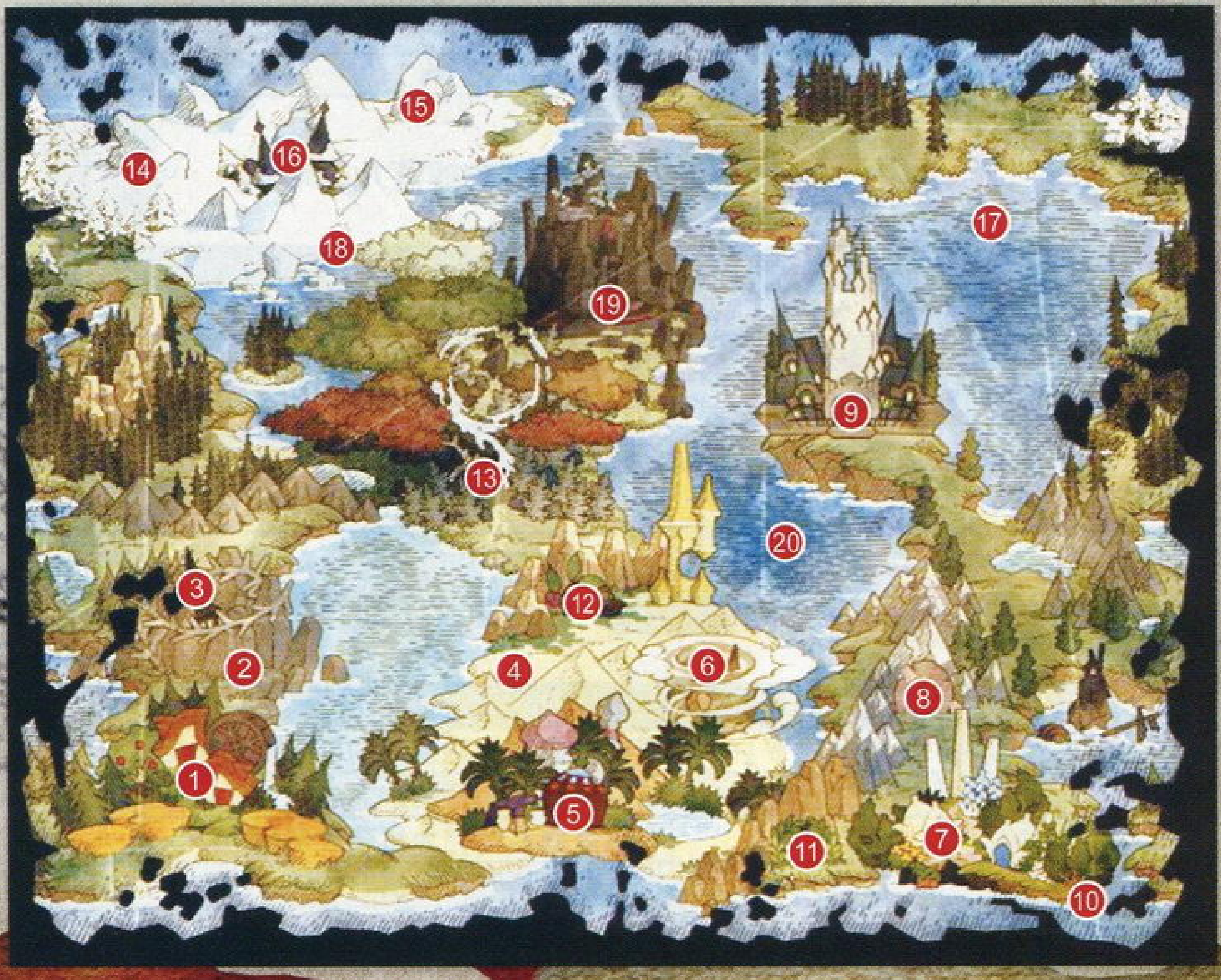
隐藏王冠

游戏后期获得“すべてのカギ”后可以挑战 4 个 100 层的隐藏迷宫（地图随机生成），击败顶层的 BOSS 则会解开最后 4 个王冠：【忍者】、【贤者】、【语り部】、【记录士】。4 个迷宫的具体位置如下：①“魔女の馆”北方的高塔；②“インビディア”南方海面上的洞穴（乘坐神兽进入）；③神兽身上村庄艺术馆后方的高塔；④“ウルペスの街”北方大陆的高塔。

破除黑暗的光明之旅

主线流程中 4 位主角的名字以官方资料为准，如果对迷宫和村庄的地点有疑问，玩家可以随时按下 Y 键打开的世界地图对比寻找，而宝箱中标记为红色的物品需要赢得强制战斗才能获得。

1	ホルンの町	11	动物の小道
2	北の洞穴	12	妖精の道
3	魔女の馆	13	世界树
4	月光の塔	14	冰の洞穴 西
5	ゲーラの町	15	冰の洞穴 东
6	流砂の城	16	インビディア
7	リベルテの町	17	スペルビア
8	狩场の洞穴	18	太阳のほこら
9	ウルペスの街	19	ゲルゲ火山
10	海贼のアジト	20	星の奈落



ホルンの町



醒来后母亲会让布兰德(ブランド)前往王宫进行“成人礼”,之后与村中的NPC对话或调查民屋的角落会获得一些基础的回复道具,最后从旅馆一直向上,经过左侧的吊桥沿路到达王宫。在一层左右两边的房间搜刮宝箱后,与二楼的国王对话得知公主被魔女抓走了,同时他也希望主角能够去北方的魔女住所确认一下营救部队的进展,并给予武器“はがねの剑”,而离开前与右边的大臣对话会得到“100G”的起始资金。

北の洞穴

在村庄的道具店先购买2个火把(たいまつ),这样进入村庄右上方的洞穴再使用就能看清楚前进的道路。在B1F会遇到一名魔法师朱斯卡(ジュスカ),随后的强制战斗中多使用“ためる”指令积攒AP,再发动火焰魔法(ファイア)便能对敌人造成有效的伤害,当其濒死时偶尔会使用全体攻击,此时只要保证拥有回复药(ポーション)或使用回复魔法(ケアル)便能挺过去。胜利后选择“いいえ”不听从朱斯卡的劝告,之后他便会加入队伍,最后沿路离开洞穴进入出口不远处的魔女住所。

宝箱一览
1F 南
ポーション
フェニックスのお
1F 北
フェニックスのお
キコリの斧

魔女の馆

与门口的两名士兵对话得知营救队伍遭到了巨大魔物的袭击几乎全军覆没,接着从左上方的门继续深入,沿途获得的“ケアル魔法书”一定不要忘记放在主角的道具栏内,这样平时在系统菜单也能消耗战斗中积攒的AP使用回复魔法,减少回复道具的消耗。从3F绕到2F的另一边调查尽头的机关点火,之后原路返回1F在中途会遇见被怪物袭击的尤莉塔(ユニータ),替她解围后选择“いいえ”使其振作起来一同营救公主。从1F中间的门到达3F最后的房间找到晕倒的艾蕾(アレイ),选择“はい”表明身分后,正准备离开的众人被魔女化身的怪物拦住去路,为了阻止她完成“魔女契约”的仪式,众人只好与其展开战斗。胜利后水晶出现授予四人光之战士的称号并给予最初的**王冠【旅人】**,为了阻止大地再次被黑暗所笼罩,我们的冒险现在才算是正式开始……

宝箱一览
2F
ケアル
ポーション
はがねの铠
ドラゴンのつばさ
3F
フェニックスのお

BOSS グリプス

敌人的弱点仍然为火焰魔法(ファイア),只要不断地蓄力保证能够使用回复和攻击魔法就能快速削减其体力。当其飞到空中后会变为连续行动两次,而且还会使用全体攻击,建议此时以确保同伴的安全为最优先,必要时可以利用“ためる”指令附带的防御效果来减轻我方受到的伤害,把握好使用回复道具的间隙发动魔法攻击便能获得胜利。

ホルンの城

原路返回村庄会发现所有的人都被石化了,与王宫二楼的调查人员对话了解到这是魔女施下的诅咒,之后选择“はい”让朱斯卡和艾蕾先到邻国避难,主角则和尤莉塔继续寻找解除诅咒的方法。离开村庄前可以进入村庄的其他设施与调查人员对话使用相同的功能。



月光の塔

离开村庄一直往右进入沙漠地带,之后先往上看到一座高塔,接着再以它的入口为起点往右下前进会遇到正在寻找月之碎片的月之民麒麟鹫(キリンジュ)。向他表明来意后,他会建议主角和自己同行,因为只要找到了月之碎片就能借助它的力量迅速找到沙漠中的魔法王国,以便做进一步的打算。从露营点往左上前进来到月光之塔,1F正确的上楼路线为左上方的楼梯,3F的宝箱则需要从左侧的楼梯上楼再绕下来开启,最后调查塔顶的祭坛获得重要道具指示仪(メルクマール)。

宝箱一览
2F
岚の枪
フェニックスのお
3F
ライジングサン
5F
1000 ギル

グ-ラの町

原路返回沙漠在大地图按Y键会在上屏幕显示一个缩略图,根据它的指示前往红色标记的地点来到新的村庄。在王宫上层与国王对话请求他帮忙解除诅咒,不过他却开出了消灭沙魔的条件,选择“はい”答应他的要求后,离开村庄前一定不要忘记给所有同伴都购买一个“ロックシールド”装备在身上,以及3个以上“なんきょくのかぜ”和“めぐすり”。

流砂の城

进入村庄右上方的城堡,从2F开始会出现流砂陷阱,如果不小心踩到会掉落到下层,其中从3F左下、4F以及5F右下角的陷阱掉下去可以开启宝箱,最后绕路直奔6F进行BOSS战。胜利后众人发现怪物的真身其实是想把麒麟鹫困在沙漠的妖精女子,解开她的心结后水晶再次出现给予主角**王冠【黑魔法使い】**和**【白魔法使い】**,最后返回村庄的宿屋休息,半夜醒来后出门会得到世界地图,同时小猫成为随行者。

宝箱一览
1F
フェニックスのお
エーテル
2F
ブルーショット
3F
ベインナイフ
4F
大地の斧

BOSS サンドデビル

敌人初始的防御力很高,只有对其使用“なんきょくのかぜ”后才会使流砂暂时凝固两个回合,此时再追加物理攻击才能快速削减其体力,接着如此反复直到获得胜利。另外因为装备了防御土属性的盾牌,敌人实际对我方造成的伤害并不高,惟一比较麻烦的是其全体攻击附加的黑暗状态,如果没有使用“めぐすり”解除会严重影响进攻的节奏。

リベルテの町

被护送到邻国的艾蕾很快就担心起布兰德两人,而出门与村庄的居民交流后得知这是一个盛产艺术品的地方。进入左上方的民屋与小男孩对话会意外得知他的父母被海盗绑架(房间下层可获得“巨人の腕轮”),虽然一开始艾蕾还犹豫是否要出手相助,但是在了解到海盗私藏了很多宝物后,艾蕾当公主时所养成的“宝物收集癖”让她很爽快地就答应了营救行动,返回暂时的住所拉上朱斯卡就可以正式开始讨伐海盗了。

王冠【音乐家】获得法

与村庄联机屋的店员对话,选择“景品”交换“音乐家の乐谱”即可。

狩场の洞穴

由于初期我方的实力比较有限,建议先购买火把通过村庄上方的洞穴到达大陆的另一端,然后再往左上方前进到达“ウルペスの街”。洞穴中从1F右边的楼梯下

开发人员的情报 在击败天空之国的罗兰前,返回“リベルテの町”北方的区域保存记录,然后在大地图上将时间推移到夜晚,接着使用“ドラゴンの翼”返回村庄就会发现NPC都变成了游戏的开发人员,与他们对话能够获得一些秘密信息,例如“希望玩家购买OST”,“部分王冠需要玩迷你游戏才能获得”等等……

楼可以继续探索，在 B4F 调查草丛的中间会获得“ハイエ－テル”，之后前往村庄的路途中偶尔会出现实力超强的敌人，建议使用旅人的“とんずら”技能必然逃离战斗，否则被全灭会减少目前持有的随机种类宝石数量的一半。坚持到村庄会发现这里贩卖的装备和魔法（只在夜晚营业）都比目前的性能高出很多，而且还能使用手中持有的宝石来强化武器和防具，以强化后的状态再去挑战海盗就会简单很多。

宝箱一览
B2F
エーテル
B3F
雷神の斧

海贼のアジト

返回“リベルテの町”与港口左上角的两个海盗对话得知“暗号”，接着再往大地图的右下前进到达海贼的据点，与门口的守卫对话选择“自由”便可继续深入。迷宫的路线比较单一，在记录点所在楼层的左右两边只有与敌人触发强制战斗才能开启后方的宝箱，最后在 B3F 进行 BOSS 战。胜利后众人从海贼手中顺利救下了人质，同时躲在玻璃雕塑品里的精灵莉莉贝尔（リリィベル）出现，在了解到她的遭遇后，艾蕾决定带她回到妖精王国，而原路返回村庄与小男孩对话可获得谢礼“アポロのきぼり”。

宝箱一览
B1F 左部屋
300G
B2F
大地の杖
ロックランス
B4F
500G
500G
アイスブランド
なんきょくのかぜ
角ぶえ
大海の杖

BOSS トロルド

敌人除了攻击力高没有任何特点，战斗中如果看到它使用“バーサク”魔法最好让 HP 较低的角色防御，另外一名角色则根据情况进攻或使用回复魔法。之前购买了增加防御力的魔法“プロテス”或单体强力的攻击魔法，对付它会相当轻松。

クジラの体内

宝箱一览
1F
流水のマント
サンダーソード
2F
大地の弓
やまびこそう

成功解决海盗事件后，返回临时的住所会从莉莉贝尔处得知村庄附近的旋涡中隐藏着不为人知的宝物，事不宜迟马上开始新的寻宝之旅。在世界地图上转悠一会将时间推进到夜晚，之后再返回村庄会发现原本连接港口的地方由于涨潮出现了一个旋涡，进入前一定要确保两名角色都购买了盾牌“アイスシールド”装备在身上，而用火焰魔法对付这里的敌人有特效。在 1F 开阔区域要注意绿色的地面踩上去会减少 HP，调查右上方的机关后可打开里面放置宝箱的房间，接着上楼沿路启动开关可打开新的通路，最后在 3F 进行 BOSS 战。胜利后不堪忍受艾蕾任性的朱斯卡决定一个人先离开，但让人意想不到的是，当艾蕾调查最后的宝箱冒出几缕黑烟后，她返回村庄竟然变成了一只猫……



BOSS ブレイニ-シャ-ク

因为有防御水属性的装备，所以敌人实际最有威胁的攻击方式就是各种附加异常状态的魔法，其中混乱可以装备道具店出售的饰品“コンフュマント”来防御，而沉默则事先购买一些“やまびこそう”来解除。建议让任意角色转职为黑魔法师，配合提升攻击魔法威力的技能使用火焰魔法可快速结束战斗。

动物の小道

回自己的住所和莉莉贝尔汇合，她建议要解除诅咒最好去找妖精女王想办法，并给予“妖精の地图”，接着从村庄出来沿着上方的海滩往左，在尽头的山脉下会发现颜色不一样的森林，进入其中来到一条秘密通道。沿路前进调查紫色迷雾会触发一场必然失败的战斗，之后莉莉贝尔会为了救起艾蕾用尽自己全部的力量，而当她留下“リリィベルのはね”的同时水晶再次出现给予**王冠【盗贼】**和**【诗人】**，最后从左侧离开返回大地图。

妖精の道

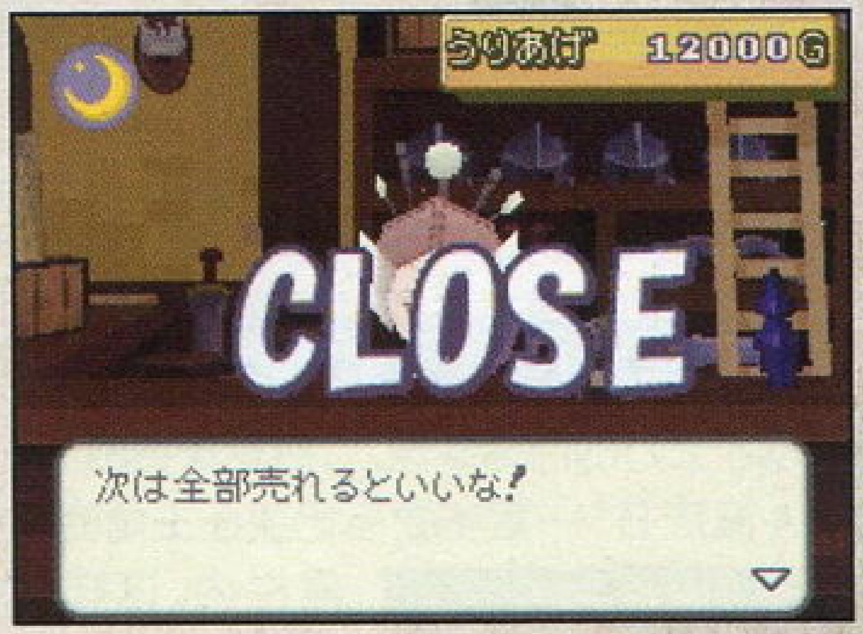
前往“グーラの町”在夜晚与宿屋前的布兰德对话，将世界地图交给他后，他决定根据地图去寻找之前麒麟鹫提到的妖精王国，这也正好与艾蕾的目的地不谋而合。离开村庄径直往正上方前进来到洞穴，借助火把通过这里再往上来到世界树，而就在两人兴高采烈地踏入妖精的国度时，地面上冒出的树藤却将布兰德牢牢包住让其无法行动。目睹这一切的艾蕾被突入起来的一幕吓得手足无措，急得像热锅上的蚂蚁……

宝箱一览
精神の指轮
みなわのこて

ウルペスの街

休息醒来的朱斯卡对于艾蕾没有从迷宫返回的事情完全不在意，而此时一只黑色的小猫却来到房间一直缠着他不放，最后与其对话三次让它加入队伍，将其当作艾蕾的朱斯卡开始想办法解除她身上的诅咒，让其恢复人型。离开村庄利用上方的洞穴再次沿路前往“ウルペスの街”，由于此时只有一人参战，为了确保安全还是建议采用“逃跑战术”来应对强敌。

到达村庄后从右上方的小巷深入找到巫师，不过要让她帮忙解咒需要先支付 10000G，而要赚取这笔资金没有必要卖掉持有的宝石，推荐完成以下四个支线任务（除任务 4 外都只能完成一次）。最后将筹措的资金交给巫师，他会要求朱斯卡先去宿屋休息一晚等待解咒完成，接着与武器店门口的尤莉塔对话告知她小黑猫其实是艾蕾被诅咒后变化而成的，这样她便会加入队伍和朱斯卡一起等待公主恢复人型，返回宿屋前不要忘记在防具店购买“ダークシールド”装备在两人身上。半夜两人被村民的呼救惊醒，出门一看发现村庄的大部分设施都已经被巫师变出的怪物占领，如果不想和杂兵做无谓的消耗，可以直接调查武器店的紫色迷雾进行 BOSS 战。胜利后危机终于解除，同时水晶出现给予**王冠【商人】**和**【药师】**，接着进入武器店与二楼的店主对话，他为了帮助两人追踪巫师爽快地答应了借船的要求，最后再次返回宿屋休息。第二天为了弥补自己的过错，朱斯卡决定继续独自寻找艾蕾的下落，之后先在饰品店购买 4 个“パラライズマント”放到仓库里，再离开村庄按 A 键登上左侧的船，往上航行一段距离，我们的冒险就会暂时告一段落。



任务①

在防具店（T 字标记）与二楼的商人对话依次选择“いいえ”和“はい”接受任务，之后在村庄附近遭遇ヘルハウンド，使用盗贼的“めすむ”技能偷到其身上的“ボムのかけら”交给委托人即可获得 2500G。

任务②

与仓库左侧道具店的店主对话依次选择“いいえ”和“はい”接受任务，之后返回“狩场の洞穴”在岔路口调查紫色迷雾遭遇キメラ，由于其可以连续行动两次，所以能力不足很难获胜，建议多携带回复道具再挑战，胜利后与委托人对话可获得 2500G。

任务③

与饰品店左侧的妇人对话选择“はい”接受任务，之后需要将 3 个戒指分别卖给宿屋前的男子、饰品店左下方民屋二楼的妇女、饰品店左下方栈桥尽头的男子，最后向委托人汇报结果获得 2500G。

任务④

与武器店二楼的商人对话依次选择“いいえ”和“はい”暂时接手武器店的生意，接着与柜台右侧的男子对话选择“はい”开始贩卖物品。游戏的规则比较简单，玩家需要先选择 1 ~ 10 个需要贩卖的道具（仅限仓库内的物品），之后可分别对它们进行定价，而不同的价位拥有定价的次数限制，一般只要定价不超过物品购买价的三倍或参考贩卖完成后的流行提示来确定贩卖的物品都可顺利赚大钱。

无限金钱法

在所有贩卖的物品中，可以在武器店直接购买的“もえるハーブ”其实并不受流行趋势的影响。所以只要在进入商品放置阶段时，先利用 B 键退回上一步再选择“はじめる”的方式刷出 4 组两个商品的组合，接着再放置 3 组两个“もえるハーブ”并都定价为 5000G 就有很大几率被顾客购买，每组净赚 5000−970×2=3060G。

王冠【针子】获得法

要达成一次营业额 20000G 的目标，首先需要在夜晚时间段前往魔法店购买 5000G 的魔法书 3 个、1000G 的魔法书 3 个、500G 的魔法书 4 个，之后利用上面的方法刷出 10 个商品位，将以上的物品的定价设定与购买价相同，再配合 "S/L 大法" 销售即可，可能需要多试几次。

BOSS デ-モン

敌人的的攻击方式会根据眼睛的开合而变化，不过由于有防御暗属性的装备，只要注意适时地进行回复并没有任何威胁。装备武器店出售的 "サンダ－ソ－ド" 对敌人攻击有特效，如果运气够好还能让它陷入 "麻痹状态"，之后玩家就可以尽情虐待它了。

世界树の根

宝箱一览
B1F
世界树のハ－プ

为了帮助布兰德恢复原状，艾蕾开始一个人寻找解决的方法。进入世界树内部从武器店的右下角来到迷宫的拐角处与老鼠特尔提（トルテ）对话，选择 "はい" 表明来意后他会告诉艾蕾要解救布兰德需要先将他也变成动物，因为人类是无法踏入妖精领域的，随后在洞穴的最深处找到 "动物之杖"。返回入口将布兰德变成小狗，接着从道具店的右上方往上与妖精女王对话，她承诺只要尤莉塔愿意帮忙调查世界树守护神狂暴化的原因，她就会给予特殊的力量，让他们在妖精国度也能以人型的姿态来去自如。

世界树

宝箱一览
1F
フェニックスのお
2F
ウッドランス
3F
フェニックスのお
ハイポ－ション
エ－テル
妖精のマント
4F
ハイポ－ション

选择两次 "はい" 答应女王的要求，接着从王座左侧的房间往上来到世界树的上层。这里的敌人很多都会使用附加 "沉默状态" 的技能，所以事先可以在武器店购买 "サイレスマント" 给魔法型的角色装备上，火魔法在迷宫中仍然可以发挥很大的作用。沿路来到 4F 调查记录点后方的洞穴选择 "はい" 进入，靠近场景的中间会与狂暴化的守护神进行 BOSS 战，胜利后水晶出现给予**王冠【精灵使い】**和**【狩人】**。返回村庄与妖精女王对话，为了表示感谢，她将两人恢复为人型并使 "动物の杖" 强化为 "变化の杖"，而就在布兰德提出希望她解除霍伦国诅咒的要求后，她表示魔女施下的诅咒是绝不可能由第三方解除的，但两人可以去找传说中的英雄罗兰（ロラン）试试看，他现在就居住在世界树顶端连接的天空之国。

BOSS ウイツツロ

由于没有防御风属性的装备，所以当敌人浮空后，其频繁使用的全体攻击会对我方造成不小的回复压力，此时推荐尽量使用回复道具挺过去，将更多的 AP 用于发动魔法攻击才能对敌人造成较大的伤害。另外敌人的落雷魔法偶尔会附加 "麻痹状态"，如果没有装备 "パラライズマント" 就只能用等待时间经过自动恢复。

冰の洞穴

从女王所在房间的右侧离开，沿路往上到达 "顶上" 区域的尽头调查右上方的树枝便能看到天空之国。之后按 X 键调出菜单，选择下屏幕右下角的 "宝箱" 图标会显示所有的重要道具，对艾蕾和布兰德使用 "变化の杖" 后再调查树枝，两人会试图跳到天空之国的土地上，不过布兰德却不小心失足掉回了地面……最后返回与女王对话，她会建议布兰德最好去北方雪原罗兰的故乡走一趟，说不定那里的人们能帮助他去到天空之国。离开世界树往左侧前进，经过一个狭窄的通道后沿着海岸线一路往上通过雪原进入新的洞穴，中途的敌人如果实力不足最好还是采用 "逃跑战术"。在洞穴 1F 西调查岔路口的烛台选择 "はい" 将蜡烛拿下来，接着再将它放置到上方的烛台上就能打开通道，B1F 的机关同样如法炮制，最后在尽头使用 "变化の杖" 选择 "はい" 从小洞跳下去切换到朱斯卡一侧。

乘船前往世界地图左上方的雪原，在最近的浅滩靠岸往左进入冰之洞穴。沿路解开烛台机关在 B2F 终于找到了之前的巫师，不过显然他并没有打算把小黑猫还给朱斯卡，于是一场恶战在所难。战斗中敌人的能力很低，但是如果不装备 "コンフュマント" 防御混乱状态反而有可能被他反制。胜利后他会召唤出怪物做帮手，一开始的三个回合可以专心防御，之后变成小狗的布兰德会前来帮忙，再次获胜后巫师终于乖乖交出了小黑猫和之前骗走的 10000G，但还没等两人反应过来，小黑猫却像受了惊吓般逃往了洞穴的另一侧。最后从巫师后方的通道离开洞穴，往右前进便能发现新的村庄。

宝箱一览
B1F 西
知性の指轮
1F 东
エ－テル
B1F 东
炎の枪
くらやみのハ－プ

BOSS ベヒュモス

敌人的物理攻防较高，所以仍然以单体强力魔法对付比较轻松。当对其造成一定伤害后它的身体会变红，此后会频繁使用全体落雷攻击，尤其需要防御偶尔附加的 "麻痹状态"。

インビディア

进入村庄正上方的村长家，从左边的楼梯上楼找到之前溜走的小黑猫，接着与旁边的小女孩对话得知原来这是她的宠物，而就在朱斯卡执意认为它就是艾蕾的时候，布兰德才将先前和艾蕾一起前往天空之国的经历告诉了朱斯卡。解除所有的误会后，小女孩莉科缇（リコッテ）承认了自己正是勇者罗兰的妹妹，并告诉两人如果能够孵化村庄中间的龙蛋，就能乘坐飞龙前往天空之国，随后带着她调查龙蛋开始着手寻找强力的火魔法和用于砸蛋的秘银锤。其中强力火魔法 "ファイガ" 在 "ウルペスの街" 的魔法屋可以直接购买；秘银锤则需要先在夜晚的村庄附近遭遇ミスリルタイマイ，接着在战斗中使用盗贼的 "ぬすむ" 技能获得 "ミスリル银"，将它交给记录点旁边武器屋的铁匠，再去宿屋休息一天就能得到。收集完以上物品后调查龙蛋发现要让神龙顺利孵化还需要演奏祭祀用的歌曲，随后与村长对话选择 "はい" 借来 "まほうのカギ"，打开左侧被锁住门前往地下迷宫。

王冠【兽使い】获得法

进入村庄右侧的房间与红色衣服的小女孩对话可进行 "算数游戏"，游戏的规则是利用给出的四个数字，每两个一组进行一次基础运算，并使最后的结果为 10，累计通过三道题目即可根据分数给予不同的奖励。要达到 250P 以上的成绩，需要了解题目的记分是玩家每次运算结果的总和（例如题目的数字是 "8、8、9、1"，通过 "9+1=10" → "8÷8=1" → "10×1=10" 三步得到答案的分值是 "10+1+10=21"，但通过 "8×9=72" → "72÷8=9" → "9+1=10" 得到答案的分值就是 "72+9+10=91"），所以除了运气占主导因素外，在游戏过程中点击下屏幕右下方的 "パス" 可以跳过当前题目，直到出现自己满意的题目为止。

インビディアの地下

宝箱一览
B1F
大火の杖
B2F
シヴァの本

进入迷宫前先给每人都装备上 "アイスシ－ルド"，B3F 的机关需要先依次调查四个方向的按钮各一次，然后再分别调查左下和左上的按钮各两次才能解开，最后在 B4F 与冰龙对话进行 BOSS 战。胜利后众人顺利地拿到了 "龙のたてごと"，同时水晶出现给予**王冠【武道家】**和**【学者】**，最后返回村庄调查龙蛋成功孵化出幼龙，下一个目标自然是天空之国。

BOSS アイスドラゴン

敌人的物理和魔法攻击较高，建议让莉科缇专心回复，布兰德和朱斯卡则分别转职为 "黑魔法使い" 和 "精灵使い"。在战斗中先发动 "めいそう" 技能提升魔法攻击的威力，以及 "きょうか" 技能提高属性攻击的伤害，这样再积攒 AP 发动强力火魔法 "ファイガ" 甚至可以对敌人一击必杀。

天空への塔

醒来后的尤莉塔因为找不到朱斯卡，决定独自寻找解除霍伦国诅咒的方法，而离开旅店会看到天空之国正好移动到了和村中高塔塔顶相连的位置。在正式登

完美主义者 后期获得 "まほうのカギ" 后，返回 "ホルンの町" 在前往王宫的吊桥附近走右侧的分支可进入一个特殊的民屋。与里面的NPC对话他会告诉你目前的游戏时间、宝箱收集率、战斗次数等情报，尤其是 "宝箱收集率" 这一项对于完美主义玩家来说是个不小的挑战。

宝箱一览
2F
クアルラ
3F
ダークマント
4F
星のイヤリング
5F
レイズ
6F
エーテル
7F
ハイポーション
すなのマント
8F
500ギル

塔前先确保已经将“炎の盾”和“ユンフュマント”装备在身上，之后与武器店二楼的商人对话选择“いいえ”会得到“はがねの剑+5”，与饰品店左边的妇人对话选择“いいえ”会得到“トリリオンリング”，另外村庄左侧被锁住的道具店此时可以用“まほうのカギ”打开，里面会出售各种攻击性道具。最后与防具店二楼的商人对话选择“はい”，他会让艾蕾用秘银来交换神秘的道具，而要获得“ミスリル银”需要在夜晚前往“狩场の洞穴”右侧的森林区域遭遇ミスリルタイマイ，在战斗中偷取后交换到可以通过彩虹桥的道具“にじのくつ”(只需放在道具栏里即可，不用装备)。



击全为暗属性，仍然采用装备“ダークシールド”配合光属性魔法主攻的战术来对付，而且魔法型角色一定要装备“サイレスマント”来预防有可能出现的“沉默状态”。最后与中间的罗兰对话跟他进入房间，选择“はい”答应帮他取回力量并进行BOSS战，胜利后水晶出现给予**王冠【ナイト】**，返回宫殿与罗兰对话选择“はい”获得“光の剑”。

BOSS ルシファー

敌人以光属性攻击为主，所以装备这里出售的“ホーリーシールド”和“パラライズマント”可以有效抑制我方受到的伤害，而使用暗属性武器或魔法主攻则能快速削减其体力。当其濒死时偶尔会使用强力的全体风魔法，建议队伍中配置一个白魔法师，使用一次“しゅくふく”技能让回复效果扩大到全体即可力挽狂澜。

スペルビア

从村庄中间的高塔一路向上，在10F通过彩虹桥后来到天空之国的地下。在B3F找到之前和布兰德走散的艾蕾，而两人现在已经来不及庆祝重逢的喜悦，毕竟寻找英雄罗兰是眼下的当务之急。从地下来到广场，进入上方的宫殿只有使用“变化の杖”将领头的角色变成动物再与机器人对话才能使用相应的设施，否则就会触发强制战斗，最后在会客室与罗兰对话选择“はい”，他表示目前自己的心灵已经被黑暗所侵蚀，根本没有办法提供帮助，无奈的艾蕾两人只好先行离开。返回广场与右下角的空之魔女对话得知要净化罗兰的心灵需要进入右边的祈祷之泉，在这里先与罗兰仅存的“善良人格”对话选择“はい”让其加入队伍，接着要消除房间前的结界需要先在上方的三个房间内调查心灵的影子(与影子对话后它会按照一定规律移动，只有不断地迅速移动到它的身边按A键才能通过)，直到了解到罗兰在多年前因为失去了神龙而沮丧，随后黑暗的力量便趁机利用这种负面情绪占据了他的内心，妄图用他“希望守护世界”的愿望来统治世界。最后进入结界后的房间进行BOSS战，胜利后返回广场会与乘坐飞龙前来的布兰德一行人汇合，现在集合的众人的力量，就有足够的实力挑战被黑暗侵蚀内心的罗兰了。

宝箱一览
B2F
フェニックスのお
ラムウの本
ライトマント
B3F
ライトアックス

再次来到宫殿的会客室与魔化的罗兰进行强制战斗，胜利后水晶出现给予**王冠【游び人】**和**【勇者】**，而本以为可以结束一切的众人中最终还是没有成功阻止黑暗力量笼罩世界，现在惟一能做的就是想办法结束这场噩梦。

BOSS ゲリ＆フレキ

由于敌人的属性互补，所以一开始使用克制某一个敌人的属性魔法并不奏效。建议先将莉科缇身上的“サタンラ”魔法转移给其他同伴，然后再使用“精灵使い”与“黑魔法使い”的组合战术集中攻击一个敌人，这样最后剩下一个就很好对付了。

BOSS ロラン

在挑战前最好使用仓库让所有同伴都装备上“ダークシールド”和“パラライズマント”，这样敌人的暗属性全体攻击和麻痹状态对我方基本上不能构成任何威胁。敌人的弱点为光属性，除了使用对应的武器，发动这里魔法屋出售的光属性魔法效果非常明显，惟一需要注意队伍中必须有同伴配置有中回复魔法“クアルラ”，来确保其余同伴的安全。

スペルビアの地下

与罗兰对话得知要对付魔王必须先找到4件传说中的装备，此时返回广场调查飞龙选择“はい”可以乘坐飞龙来往世界各地，其中按A键为降落，而要召唤飞龙则在大地图上打开系统菜单，点击下屏幕右下方的“宝箱”使用“龙のたてごと”即可。从广场左侧的洞口返回地下迷宫，在B4F找到仍在困惑的罗兰，接着返回广场进入右侧的祈祷之泉潜入罗兰的内心。在之前上方的三个房间内调查紫色迷雾挑战心魔(左侧位于传送点左边、上方位于传送点右上、右侧位于传送点下方)，它们的攻

太阳のほこら

飞回“インビディア”打开村长家左侧的地下通道再次前往最深处，B3F的机关需要依次调查右下机关3次，左下机关2次，左上机关1次才能解开，最后在B4F调查宝箱再次与冰龙进行BOSS战，胜利后获得“龙族のあかし”。将它交给村庄广场上方的莉科缇，接着进入村长家与村长对话告知其众人目前正受罗兰的委托收集能够战胜魔王的传说装备，不过他说什么也不肯帮忙。随后进入莉科缇的房间与她对话，她会建议众人去附近的太阳祠堂消灭居住在其中的冰雪女王，因为正是她使用冰的力量封闭了父亲的内心。

宝箱一览
B2F
グロウエッグ
ブレイクリング
デッドマント

离开村庄前确保所有同伴都已经装备“アイスシールド”和“コンフュマント”，接着召唤飞龙往下飞一小段距离便能看到新的洞穴。进入其中选择“はい”使用龙族之证打开通路，最后在B3F进行BOSS战，胜利后水晶出现给予**王冠【咒术师】**，返回村庄与村长对话两次，为了表示感谢他将龙族世代相传的“光の铠”赠予众人。

BOSS マモン

敌人会频繁地给自己施加各种有利状态，所以我方即便是使用火属性克制她，也只能对她造成较小的伤害。由于是一场消耗战，队伍中最好有一名白魔法师专门进行全体回复。

流砂の城

乘坐飞龙前往沙漠的“ゲーラの町”，与王宫最上层的国王对话会触发麒麟鹫来进献“世界树之苗”的情节。随后前往左上方的“月光の塔”在5F发现被魔物袭击的麒麟鹫，帮他解围后得知原来给予他“世界树之苗”的女子之前去了沙漠之城一直都没有回来，而自己是为了获得新的指示仪才来到这里，但没想到却遭到了敌人的阻挠。离开这里根据地图指示来到沙漠右上方的城堡，在6F找到妄图使用“世界树之苗”强大魔力支配世界的国王，轻松消灭他后选择“はい”使用指示仪让他现出真身并进行BOSS战。胜利后水晶出现给予**王冠【魔法剑士】**，与麒麟鹫对话获得“光の盾”。

BOSS アスモデウス

敌人的实际能力并不高，但是土属性的全体攻击却能附加各种异常状态，如果运气不好中了“沉默”和“诅咒”状态就很难使用魔法或技能对其造成有效伤害。建议战斗前最好让每个同伴都持有几个“ばんのうやく”用于解除异常状态。

天空への塔

乘坐飞龙前往“ウルペスの街”，与武器店的店主对话得知他的女儿感染了恶疾，需要立即找到药物来治疗，不然有可能危及生命。进入曾经巫师所在的房间与奸商对话选择“はい”购买圣灵药，但却被告知药品已经售完，随后他会建议众人去南方的洞穴看看，说不定那里能够找到制作圣灵药的材料。前往“狩场の洞穴”在B4F发现原来这是奸商设下的一个陷阱，将魔化的他击败后调查他站的地方获得“ハイエリクサー”，将它交给店主后他会让众人先去宿屋休息，明天再来看药物

是否发挥了作用。第二天再与武器店店主对话发现他女儿的病情果然有所好转，之后他便会急匆匆地离开，前往天空之塔的祭坛参加祈祷的仪式，以消除笼罩整个村庄的病魔。进入村庄中间的高塔，沿路在10F与阻挠仪式进行的奸商进行BOSS战，胜利后返回武器店与店主对话得到最后的传说装备“光のマント”。

BOSS ベルゼブブ

敌人主要以强力单体攻击和全体火魔法为主，推荐使用黑魔法师的“はんしゃ”技能反弹伤害，其他角色则以单体强力技能或合体技猛攻，难度并不高。

リベルテの町

前往村庄北部区域与左侧民屋（红色门栏的临时住所左侧）中的艺术家对话，得知她正在为制作参赛艺术品而发愁。接着前往“动物の小道”在曾经发生BOSS战的地方调查蜘蛛网救下被困住的莉莉贝尔，再返回与艺术家对话选择“はい”答应暂时将莉莉贝尔借给她用于创作，便可返回临时住所休息。第二天来到艺术家家里发现空无一人，与附近的小男孩对话了解到艺术家似乎去了海贼的基地，但具体原因不明，于是众人立即赶往“海贼のアジト”。在B3F众人再次见到了不知悔改的海贼头目，轻松消灭掉他的化身后夺回被抢走莉莉贝尔，最后在B4F开启中间的宝箱获得重要道具“さびたコンパス”。返回村庄北部区域右上方的艺术馆（高塔建筑），调查中央的台座选择“はい”将罗盘安上去，随后海中的神兽便会觉醒，而众人现在所处的地方，正是建在它背上的村庄。

神兽的操作方法和船一样，只能在浅滩的地方靠岸，如果想再次启动它则需要前往艺术馆调查中央的罗盘。操作它从“海贼のアジト”右侧的海路一直往上会看到大海中的黑点，靠近它会触发BOSS战，胜利后水晶出现给予**王冠【踊り子】**。

BOSS リヴァイアサン

敌人最讨厌的就是普通攻击会附带即死效果，所以我方最好每人都配置复活魔法，以防万一。“アイスシールド”和火属性魔法仍然是克制它的最佳组合，只要利用回复的间隙攻击，解决它只是时间问题。

グルグ火山

宝箱一览
1F
炎の斧
炎の剣
2F
もえるハープ
ほのおのマント
4F
エルフのマント

在“世界树”的入口与神秘男子对话得知他正在寻找传说中的最强白魔法，之后从武器店右下角再次来到“世界树の根”。沿路前进会再次遇到该男子，选择“はい”答应帮他一起寻找后，继续深入在B2F的尽头走左下的分支会发现新的宝箱，调查它后神秘男子会立即出现，选择“はい”将宝箱中存放的最强白魔法让给他。来到村庄上层与妖精女王对话，在得知传说中的白魔法被外人擅自拿走后，她希望主角等人立即前往北方的火山消灭破除封印的恶魔，不然等它来犯时，世界树已经没有足够与之抗衡的力量来压制它。

乘坐飞龙往村庄右上方飞行一段距离会看到一个被群山围住的洞口，进入迷宫后每个楼层由于有岩浆阻挡，所以强行通过时一定要注意自身剩余的HP（调查特殊装置可消除一部分拦路的岩浆），不然运气不好很有可能被杂兵全灭。沿路来到5F与狂暴化的恶魔进行BOSS战，胜利后水晶出现给予**王冠【道士】**，接着返回世界树与妖精女王对话，她才告诉众人其实之前他们遇到的神秘男子正是特尔提的人型姿态，他本来想取得白魔法独自对抗恶魔，但是最终还是因为缺乏勇气而放弃。最后妖精女王鉴于主角们已经成功讨伐恶魔来证明自己的事实，主动将白魔法“ルクス”传授给众人，并希望众人能好好利用它来对付大魔王。



BOSS ベルフェゴール

战斗前一定要给所有同伴都装备好“炎の盾”来防御火属性攻击。敌人最开始有三个使魔辅助攻击，推荐使用黑魔法师的“まどう”技能快速清除掉，这样剩下的BOSS因为没有其他致命的招式，只要注意回复HP并不难对付。

ホルンの町

返回这里会发现一切都恢复了正常，随后前往王宫1F后方的房间，进入地下室在第一个岔路口往上，与大臣对话后得知国王正准备使用禁断的黑魔法来消灭北方的魔女，甚至不惜以牺牲公主艾蕾的性命为代价。不愿接受这一切的众人决定先找到魔女弄清楚事情的来龙去脉，随后进入“魔女の馆”利用2F的机关打开1F中间的门，再来到曾经发生BOSS战的地方与魔女进行强制战斗。胜利后闻讯而来的罗兰以英雄的名义阻止了魔女继续迫害霍伦国的居民，临走前他给予“すべてのカギ”并希望众人去这里的地下室取得“真实之灯”，这样才能让控制国王的魔物现出原形。返回1F利用钥匙打开宝箱旁边的门，B1F的谜题只要先从楼梯口往下点燃房间中的蜡烛，接着再按逆时针方向沿路点燃所有的蜡烛即可解开，最后调查宝箱会与主角四人的复制品进行强制战斗，胜利后获得“真实ランプ”。

魔法研究所

宝箱一览
B2F
黑の本
ダークガ
B3F
とこやみの杖
イビルランス
B4F
星のイヤリング

返回王宫的地下室发现之前的道路被一扇大门封闭，随后沿路深入到B5F，从右下角的楼梯上楼，在B1F会发现4只羊的石像。按照右2、左、右、左2的顺序调查石像并选择“はい”启动机关，最后返回曾经与大臣对话的大厅使控制国王的恶魔现身，一场恶战在所难免。胜利后国王反省了自己的过错并与失散已久的艾蕾团聚，接着前往王宫2F右上角的房间与国王对话得到最强黑魔法“ミーティア”。

BOSS サタン

敌人的状态在战斗中会随机变化，“魔人状态”对所有物理攻击免疫，“剑神状态”对所有魔法攻击免疫，所以一定要看清楚画面的提示，不要浪费AP进行无谓的攻击。敌人主要以暗属性的全体攻击为主，除了必须装备“ダークシールド”来减轻伤害，我方角色的基础防御力也很重要（最好将强力装备强化到+5以上），另外为了确保我方的持续战斗力，战斗一开始便使用白魔法“ルクス”可以收到很好的效果。

星の奈落

前往“スペルビア”与宫殿中的罗兰对话会触发黑暗之源现身的事件，之后选择两次“はい”承担下拯救世界的重任，乘坐神兽（地图上有特殊标记）从“ウルペスの街”往下移动进入最终迷宫。一开始进入这里我方的王冠会被全部封印，分别在B1～B3F消灭传送阵中曾经遭遇的BOSS才能一一解开，比较推荐的攻略顺序为：B1F左（ベルフェゴール）、B1F右（アスモデウス）、B2F上（リヴァイアサン）、B3F下（マモン）、B3F右（ベルゼブブ）、B2F下（ルシファー）、B3F左（サタン）。解开所有的封印后，从B3F中间的楼梯继续深入，经过螺旋楼梯和路线单一的混沌空间，在B9F与卡奥斯对话开始最终决战。

胜利后混沌空间由于卡奥斯的消亡开始崩塌，而原路返回乘坐飞龙便可成功脱险。之后众人会在飞龙的带领下与曾经帮助过自己的人会面，最后返回霍伦国会受到国王的亲自接见并嘉奖，而就在此时，窗外传来的熟悉叫声引起了布兰德的注意。经过一番商量后，布兰德再次叫上患难与共的同伴向城堡外跑去，因为经过了之前一段非比寻常的冒险，所有人都对世界隐藏的秘密产生了极大兴趣，而现在他们正好可以乘坐飞龙翱翔于天际，去寻找那个属于自己的梦想……

宝箱一览
B1F
フェニックスのお
B2F
きくいちもんじ
エーテル
リボン
フレッシュミート
B3F
ラッキーエッグ
ハイエーテル
勇者の意地
B4F
エクスポーション

最终BOSS カオス

敌人共有三个形态：第一形态主要以暗属性魔法攻击为主，但由于攻击力有限，很快便能获胜；第二形态敌人转而使用强力物理攻击，推荐使用诗人的“アリア”技能配合白魔法“エクス”提升我方全体的能力，这样即使在一个回合内被集中攻击也不会出现伤亡；第三形态属于典型的消耗战，敌人的攻防能力会再次提升，如果防御力不足即使加满状态也很难挺过集中攻击，推荐让白魔法师装备“エルメスの靴”（ウルペスの街的通信屋交换）保证每回合最先行动进行回复工作。

无耻战术 有了流程中的“无线金钱法”后，只要玩家有足够的耐心赚钱，在战斗中使用商人的“カネしだい”技能就能轻松搞定后期，甚至是隐藏迷宫中的强力BOSS。由于这样做会严重破坏游戏的战略性，建议大家谨慎使用。

文 炎骑士 美编 忽悠悠



本作的特点体现在颠覆性的系统和“怪异”的作品选材方式上。对此，新老两代玩家对游戏的看法可谓大相径庭。一方面，老玩家觉得新游戏的难度设置较低，少了大量的传统面孔也使得在游戏过程中无法全情投入；另一番面，新玩家会认为少了以往的繁复名堂可以有助益他们深入了解这款游戏，不同于以往走格子的游戏地图表现形式也比较讨巧。其实，如果能够抛开成见和难易度上存在的问题，本作在改革方面所作出的努力可谓近年来系列作品中之最。

新超级机器人大战NEO		NBGI	策略角色扮演
Wii	スーパーロボット大战NEO		日版
	2009年10月29日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

新系统解读

突破

突破攻击与普通攻击并列，可在角色行动指令菜单的“攻击”中调出。这种攻击方式类似于以往部分掌机平台作品中的combo系统，运用特定的武器或招式可以对特定范围以内的复数敌人发动攻击。



“押出”系统

押出系统是针对本作独特的高自由度3D地图行动方式而设立的全新系统。简单的说，所谓“押出”，其实就是通过特殊的攻击手段攻击敌人并使之离开原来的所在位置。借助这个系统和巧妙地战术运用，我们既可以将特定的敌人强制“推动”到我方其他机体的攻击范围以内，也可以使自己的某一台机体离开该机体的攻击范围。而除了这一特点之外，押出系统的另一个特殊的作用就是可以给予遭到押出攻击的目标更高的附加伤害。有关押出攻击的附加伤害效果请参考下文的表格。显然，在基于游戏本身高自由度的移动方式以及这个独特的系统，游戏的乐趣也会明显提高。





押出攻击附加效果一览	
效果及说明	附加伤害度
落下，将目标从较高的地形强制推至较低的地形	2000
クラッシュ，令目标撞向其他敌机	1000
プレッシャー，令目标撞向障碍物	1000

需要指出的是，发动押出攻击的机体无法同时发动援护攻击，而此时的对方目标机体也无法发动援护防御。

包围系统

这个系统同样也是针对本作的行动特点而量身定做的。在游戏中，不论是敌我双方，只要令复数机体进入敌方的行动范围并展开一定的阵形，就可以令随后的攻防行动受到包围效果的影响。而这个包围系统，还存在不完全包围的“挟击”和完全包围两种。包围的直接效果就是增加每台机体的单体攻击力，平均每台机体的攻击力命中率以及包围效果加成。可见，当展开复数机体机同时包围目标时，发动攻击所产生的实际效益是非常可观的！如果能够合理运用，足以超越以往系列作品中“热血”和“魂”等指令的作用！



精神指令系统进化

精神指令系统是系列游戏一直以来的精髓所在，本作自然也不能例外。不过相比以往作品，这一次的精神指令系统中加入了等级设定。随着角色等级的提高，精神指令的使用等级会从最初的Lv.1升至最高Lv.3。精神指令等级的升高不仅可以改变每次运用指令时的SP消耗量，还可以令其作用效果明显提升。此外，本作中的SP点数不在是越用越少的单向消费品，而是可以通过不

©伊东岳彦/集英社 ©国际映画社·つぼたしげお ©创通·サンライズ ©PRODUCTION REED 1981/1990
©1989 永井豪/ダイナミック企画·新早乙女研究所 ©2004永井豪·石川贤

断战斗来获得补充。每完成一次击破敌机的行动之后，都会有数量可观的SP点数补充。另外，本作中单一角色的SP上限同样会随着角色等级的提高而提升，并且提升幅度更为明显。



指令一览				
名称	应用对象	等级（Lv.）	SP消耗量	效果说明
加速	本体	1	20	移动力+3、最大移动距离上限为9
		2	15	
		3	10	
闪き	本体	1	25	即以往作品中的（ひらめき），可百分之百回避1次敌人的攻击
		2	20	
		3	15	
必中	本体	1	30	1回合内的攻击行动必定命中目标（优先级低于“闪き”）
		2	25	
		3	20	
感应	友机	1	30	给予范围3以内任意友机“必中”效果
		2	35	给予范围4以内任意友机“必中”效果
		3	40	给予范围5以内任意友机“必中”效果
不屈	本体	1	30	1次受到的伤害减少75%
		2	35	1次受到的伤害减少85%
		3	40	1次受到的伤害减少95%
铁壁	本体	1	10	1回合内受到的伤害减少30%
		2	20	1回合内受到的伤害减少50%
		3	30	1回合内受到的伤害减少70%
集中	本体	1	10	1回合内的命中率及回避率均上升20%
		2	15	1回合内的命中率及回避率均上升30%
		3	20	1回合内的命中率及回避率均上升40%
热血	本体	1	20	给予敌人1次攻击的威力提高至1.5倍
		2	30	给予敌人1次攻击的威力提高至2.0倍
		3	40	给予敌人1次攻击的威力提高至2.5倍
努力	本体	1	20	1次获得经验值提高至2倍
		2	15	
		3	10	
应援	友机	1	20	给予范围3以内任意友机“努力”的效果
		2	–	给予范围4以内任意友机“努力”的效果
		3	–	给予范围5以内任意友机“努力”的效果
幸运	本体	1	20	1次击破敌机所获得的资金提高至2倍
		2	15	
		3	10	
祝福	友机	1	30	给予范围3以内友机“幸运”的效果
		2	–	给予范围4以内友机“幸运”的效果
		3	–	给予范围5以内友机“幸运”的效果
根性	本体	1	15	HP恢复至最大状态的30%
		2	20	HP恢复至最大状态的50%
		3	25	HP恢复至最大状态的70%
信赖	本体或友机	1	20	给予范围3以内己方任意机体1500点的HP恢复量
		2	25	给予范围4以内己方任意机体2500点的HP恢复量
		3	30	给予范围5以内己方任意机体3500点的HP恢复量
激励	友机	1	20	令范围3以内的任意友机气力提升3点
		2	25	令范围4以内的任意友机气力提升5点
		3	30	令范围5以内的任意友机气力提升8点
かく乱	敌机	1	20	1回合中，令范围3以内的任意敌机命中率下降30%
		2	15	1回合中，令范围4以内的任意敌机命中率下降30%
		3	10	1回合中，令范围5以内的任意敌机命中率下降30%
脱力	敌机	1	10	令范围3以内的任意敌机气力下降20点
		2	15	令范围4以内的任意敌机气力下降30点
		3	20	令范围5以内的任意敌机气力下降40点
期待	友机	1	20	令范围3以内的任意友机SP增加
		2	25	令范围4以内的任意友机SP增加
		3	30	令范围5以内的任意友机SP增加
气合	本体	1	10	气力提升5点
		2	15	气力提升10点
		3	20	气力提升15点
追风	友机	1	20	给予范围3以内的任意友机“加速”的效果
		2	15	给予范围4以内的任意友机“加速”的效果
		3	10	给予范围5以内的任意友机“加速”的效果

特殊技能

特殊技能是游戏中的角色除了各项基本能力数值之外所持有的专有技能。不同角色所持有的特殊技能因该角色的性格等方面而有所区别，熟悉和了解特殊技能有助于玩家充分掌握每个角色的能力侧重方向，从而进一步提高游戏中的战斗效率！



技能名称	效果说明
アーガマの血	击破敌机时气力增加，气力上限亦提升
ガード	受到的伤害减轻
神の加护	气力达到110时，回避率和防御力提升
骑士道	气力达到110时，命中率和会心一击率提升
ココアの计算	一定范围内我方机体的命中率和回避率提升
精灵力	气力达到110时，命中率和回避率提升
节约	使用武器时的EN消耗量减少
底力	防御力、回避率及命中率随机体HP的减少而提升
斗争心	初始状态气力增加
忍术	气力达到110时，命中率和会心一击率提升
武士道	气力达到110时，命中率和回避率提升
无赖	令敌方的包围效果无效化
明镜止水	气力达到130时发动超级模式，攻击力、回避率及命中率提升
リーガー魂	发动援护时的攻击力和防御力提升

游戏心得

原创主角机

本作中主角机的特点在于攻击能力不俗且保持着较高的回避率，这在缺少真实系机体的本作中是十分难得的。另外，由于主角拥有游戏中相对稀缺的精神指令“集中”，这也使得主角机在游戏中的应用更加广泛。主角机的最大缺点在于防御力相对较差，这种倾向于真实系的设定意味着我们要优先改造这台机体的回避率，如果资金宽裕，那么还可以适当考虑改造一下防御或者安装附加的装甲芯片。

关于母舰

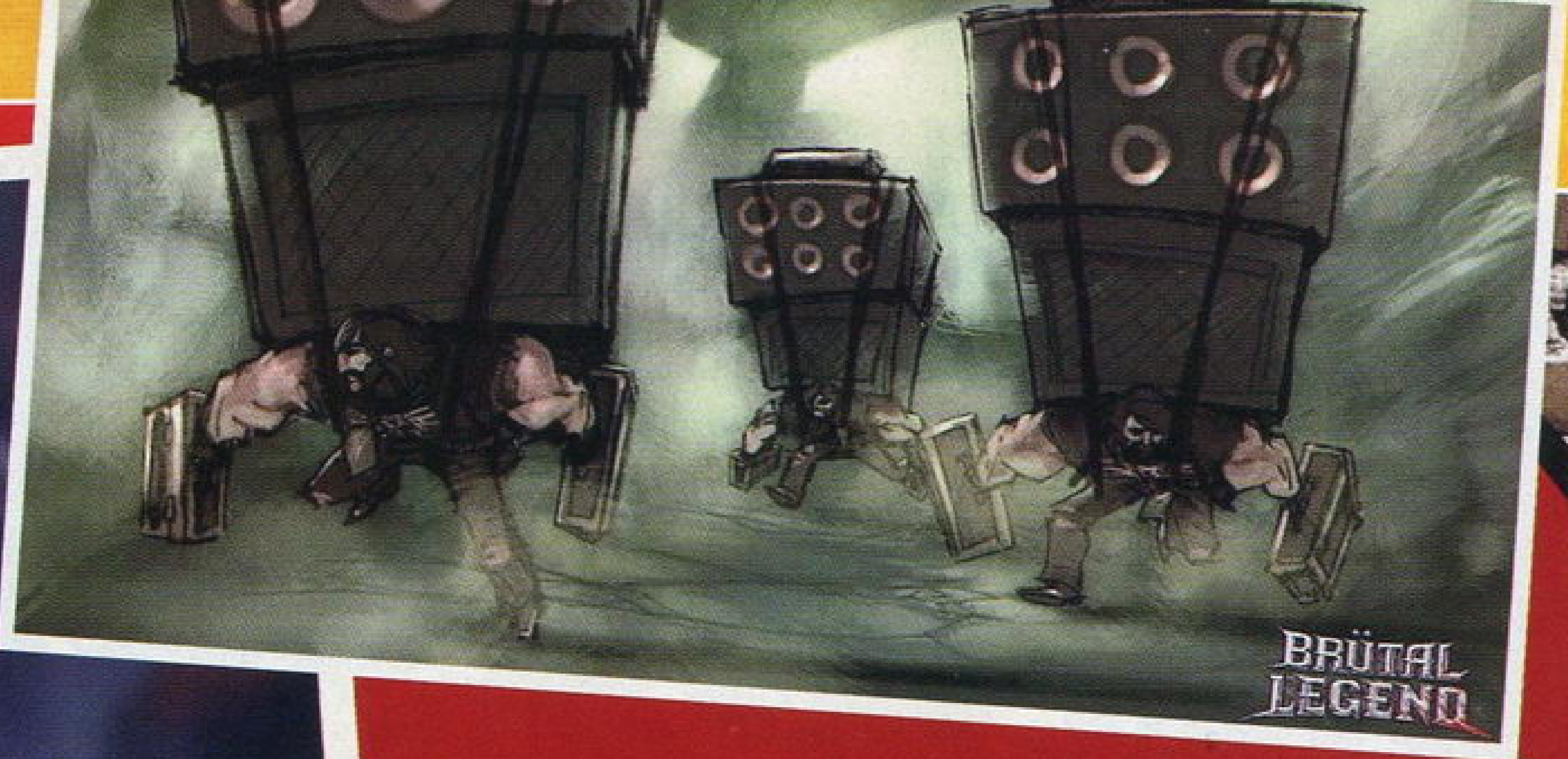
由于本作特殊的高自由度行动方式以及随之产生的包围系统，导致自卫能力较差的母舰极易成为敌人围攻的目标。为了避免母舰被敌方的包围战术秒杀，建议尽量让母舰紧贴着主力部队的后方行动。这样一来可以确保母舰不遭到敌人的直接攻击，二来还可以在必要的时候让其他机体进行援护防御。

机动武斗传G高达

如果非要给本作中出场的多蒙挑个毛病，那么就只能认为他的神高达武器射程偏近了。同在以往作品中的表现一样，这一次的神高达在攻击力、防御力、回避率等基本能力方面都有着不俗的表现。此外，使用的突击系攻击“超级霸王电影弹”基本上就是变相的地图武器！不过在早期关卡中，多蒙属于“哈雷彗星”式的不定期离队的那种类型，因而算得上是晚熟型角色。

文 雷电 美编 anubis





金属摇滚乐是本作的主题，游戏中充满各种与金属风格摇滚乐（Metal）紧密联系的事物，如果喜欢这种风格的音乐的话，那么本作一定会带给你与其他游戏完全不一样的感觉。金属教父级人物Ozzy Osbourne和摇滚电影、音乐方面有出色表现的搞笑明星Jack Black的全力出演让本作在情节表现方面非常突出，收录的金属摇滚乐更是让人精神振奋！这是喜欢金属乐的玩家不能错过的作品，如果你只是听过金属摇滚乐，并且不讨厌它的话，那么本作可能会让你喜欢上它！

BRÜTAL LEGEND

野性传奇		EA/Double Fine	动作
多机种	Brutal Legend		美版
	2009年10月13日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

操作一览		
按键	步行	驾驶
左摇杆	移动	转向
LS	跑	喷气加速
右摇杆	视角	视角
RS	飞行（后期开启）	—
A	斧子攻击	射击
B	格挡	手刹
X	吉他攻击	副武器攻击
Y	互动	进出车辆
RT	单人技能菜单	油门
RB	召集作战单位菜单	召集作战单位菜单
LT	锁定敌人	刹车 / 倒车
LB	放置命令光柱	后视
方向键上	命令同伴向前方移动攻击	自定义播放菜单
方向键下	命令同伴原地防守	音乐静音
方向键左	命令同伴跟随主角	上一首歌
方向键右	命令同伴移动向光柱	下一首歌
BACK	地图	地图
START	暂停菜单	暂停菜单

单兵作战

战斗Battle



游戏开始前，首先要明确的是，这是一款动作游戏，即时战略（RTS）相关的舞台战斗（Stage Battles）部分虽然有着RTS的要素，但是相比真正的RTS，其战略性、战术操作、命令和意识等都有着一定的差别，而你做的就是如何在战场上将自己的力量发挥到最大，这是你这位英雄的战斗。

斧子和吉他是你的武器。斧子近身攻击。吉他则是远程攻击，锁定敌人按X就能用蓝色的电光击中目标，不锁定也能攻击到前方一定距离内的敌人，被命中的敌人身体会闪蓝光，行动会变得缓慢，按住X蓄力会用火球击中目标，伤害较大，吉他在连续弹奏发动攻击后会进入过热状态，这时候吉他表面变红，无法继续弹奏，必须等待一段时间冷却下来后才能再次攻击。

A和X同时按下会发动地震攻击（Earthshaker），如果周围有太多敌人可以使用这个技能造成范围伤害。

A的斧子攻击和X的吉他攻击可以组合出连续技，初期拥有的连续技是AXA，可以将敌人吹飞。在商店变更武器的属性，提高攻击能力，取得新的连续技。

B键的格挡可以抵挡身体四周比较弱的攻击。按住LT键锁定敌人之后移动时主角就会围着目标转圈，这时候推方向按B就可以向相应的方向滚动从而躲避敌人的攻击。

地图和指示
Map and Indicator

游戏的主线任务会以一个光柱的图标显示在地图上，而且会标出比较合理的路线。向着光柱前行并和光柱位置的重要角色对话会询问你是否进行下一个任务（NOW or LATER），选择NOW开始。

游戏中另外一个比较直接的路标指示就是你车尾的左右两盏红灯，一侧的单个灯闪烁就要转向，不亮灯就是方向正确，两个灯都亮就是说目标在你的正后方，需要转身向回行驶。

©2009 Electronic Arts Inc Trademarks belong to their respective owners All rights reserved

驾驶 Deuce



驾驶你的爱车 Deuce 也是游戏非常重要的部分，这就有些像《GTA》一样的在大地图自由行进，非常多的支线任务和隐藏要素分散在世界各地，驾车去收集是游戏的一大乐趣。可以随时随地使用 Solo 独奏召唤 Deuce。按 Y 键上、下车。

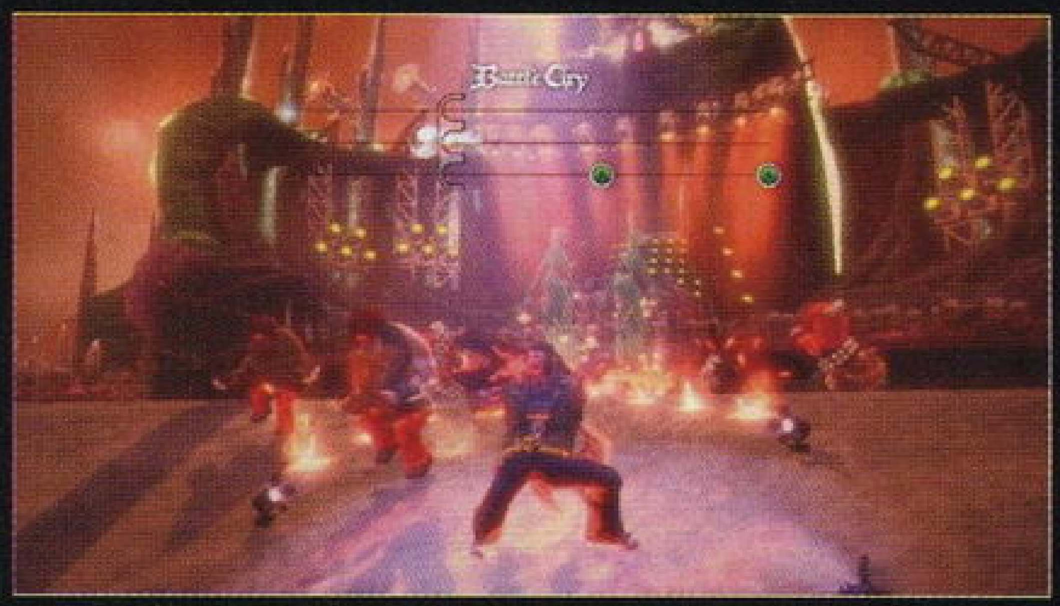
驾驶的技巧并不多，按下 RS 加速经常会用到，在急转向时记得按 B 键手刹车可以得到更好的效果。可以按 A 射击敌人，还可以在商店购买副武器（Secondary Weapon，按 X 射击），武器的命中范围很广，判定比较宽松，主武器的话只要让敌人在前方基本就能命中。在一些追逐战中，可以适当开慢一些，等敌人到前方攻击我们要保护的目标时在后方射击。



隐藏要素 Collections

独奏 Solos

游戏中有 12 个独奏，其中的几个独奏是主线流程中一定会得到的，在遇到新的 Tab Slab（吉他谱石板）使用游戏初期得到的 Relic Raiser（升起遗迹），跟着谱面上的时间线按下相应按键完成这个短小的节奏音乐迷你游戏后就能学会新的独奏了。



埋葬的金属 Buried Metal

游戏中有 24 块被埋葬的金属（实际是 23 个，你的车 Deuce 是第一块），见到显眼的红色花朵就说明在这些埋葬金属的附近了，使用 Relic Raiser 独奏召唤它们出来就能得到一首新的歌。

在主线流程进行到一定阶段，玩家便可以在车内随意变更当前播放的背景音乐，游戏收录的金属摇滚乐歌单非常强大。

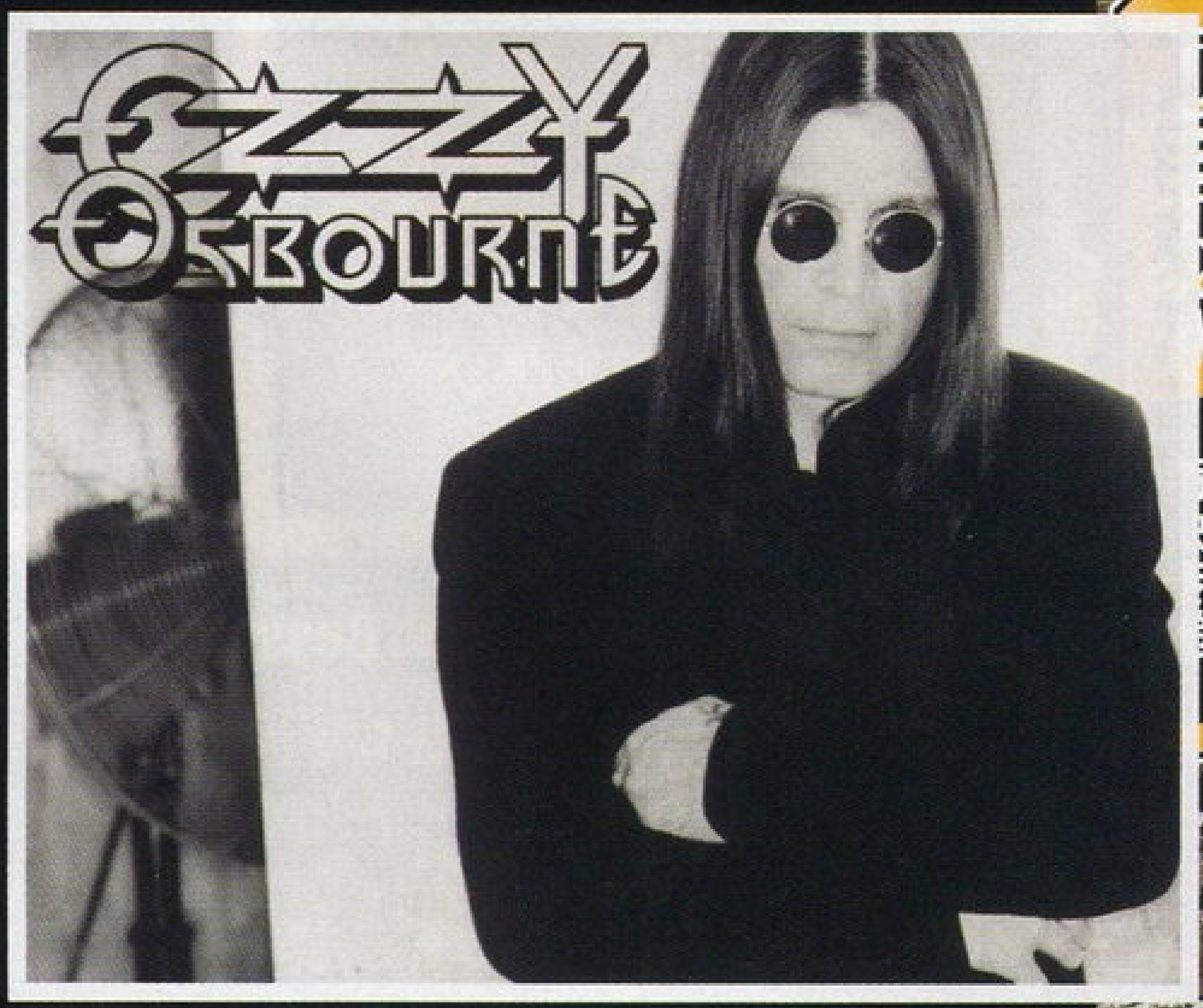
束缚的魔鬼 Bound Serpents

主角的生命值是徐徐恢复型，没有具体的数值显示。持续受到伤害画面会变红，最终死亡，只要保持一段时间不受伤害就可以恢复正常。

游戏中有 120 个被束缚的魔鬼，使用吉他的蓄力火球攻击（长按 X）可以解开它们的束缚，之后可以得到 Fire Tributes，每解开 10 个就可以得到 Ormagoden's Undying Power，提升生命上限、恢复速度。

商店 Motor Forge

游戏中一共有 11 个“商店”，被称为“电机锻造”，要使用 Rilic Raiser 将入口升起，之后开车进入。金属乐教父级别的 Ozzy Osbourne 是金属守护者（Guardian of Metal，商店的主人），可以使用完成任务得来的 Fire Tributes（火焰贡品）升级自己的武器、能力、车等等。很多武器的升级部件是分别独立存在的，一次只能装备一个，也要在商店内更换。



传奇遗迹 Artifacts of Legend

地图中一共有 13 个传奇遗迹，它们是被绳子束缚的石像，用 A 和 X 一起按的地震攻击可以解开，会播放一段摇滚世界的历史影片。

闪电跳跃 Lightning Plug Jumps

驾车，通过一些斜面飞跃到空中，撞到空中的昆虫状隐藏道具获得 Fire Tributes，一共 24 个。

观景点 Landmark Viewers

一共有 32 个观景点，可以在此看到稍稍不一样的景色。

同仇敌忾

控制同伴 Commands

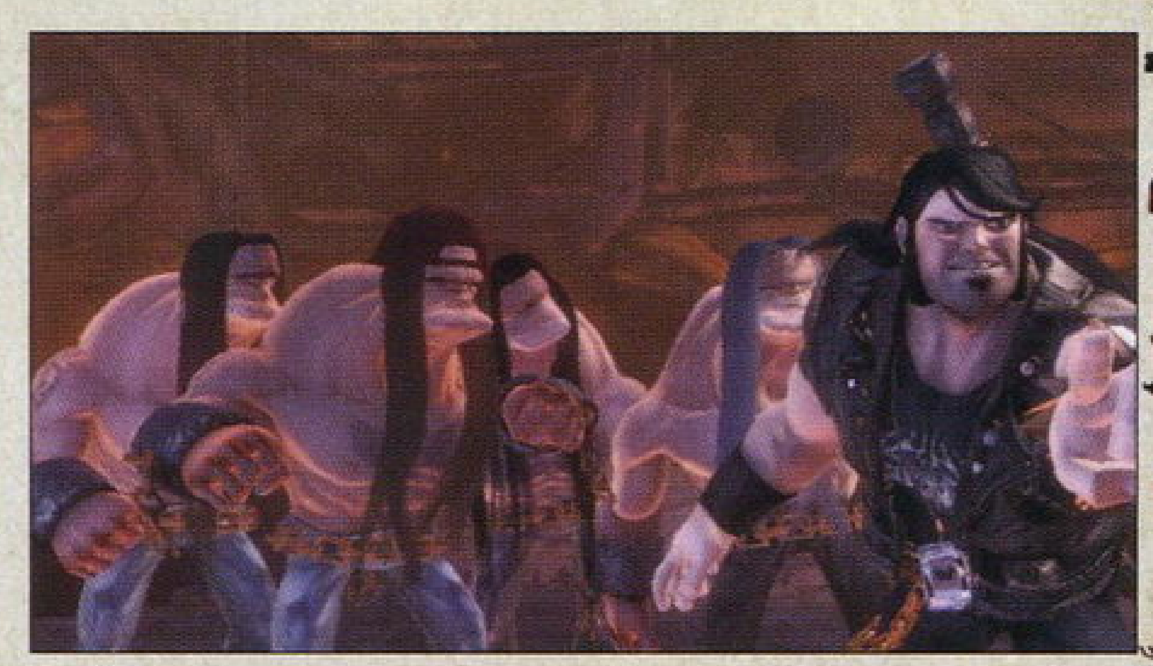
同伴是非常重要的要素，在开始第一场舞台战斗前，流程会将同伴逐渐分配给你，让你熟悉控制自己同伴的技巧。

流程中第一次召唤同伴时需要使用特殊的 Solo 独奏“Battle Cry”，范围内的 Headbangers（一直甩头的壮汉们）会被你召集过来，之后可以控制他们。开始只有跟随、攻击和原地防守三个指令，一些障碍物需要命令他们上前攻击扫清障碍（方向键上）。一路上召集更多的同伴，一些情况下，比如在对付较大的敌人时，最好让脆弱的同伴在较远的地方待机，自己上前攻击，从而保护自己的队伍。当同伴作战时，自己当然要更加奋勇战斗，多使用吉他的电击遏制敌人的行动。

要注意的是，命令都是群体效果，发动命令后，周围的同伴都会行动，而且只有同伴在较近的距离内有效。

进入舞台战斗后学会指定目标的操作，按住 LB 会出现一个光柱（Beacon），右摇杆转动视角可以移动光柱，将光柱摆在空地或者敌方建筑物上（会有特殊显示，光柱变大，罩住整个可攻击的敌人建筑），这时候就设定了同伴的攻击目标，按方向键右可以命令周围的同伴向着目标前进并进攻。另外一个比较有用的控制技巧就是后期学会的单独命令单位，按住 Y 键会高亮选中视角内的同伴，可以按住 Y 高亮选中多个同伴，之后的下一个命令就只对他们有作用。

同伴身上不同的颜色代表不同的行动状态	
蓝色	原地守卫
红色	前进攻击
紫色	跟随主角
绿色	攻击光柱目标



蜘蛛 BOSS 战法 在其眼睛变红，身体弓起准备释放强力攻击时，用吉他的电击可以让其眩晕，这时候上前攻击它的头吧。

合体技 Double Team Attack

在同伴身边按 Y 键可以组合在一起行动，之后可以发动合体技。在有队友的战斗中合理使用，比自己单打独斗效率更高。除了普通的攻击型合体技外，很多兵种还能提供特殊的辅助攻击。在获得一些部队的建造许可前，需要完成一些相关的任务，以下的几个特殊任务要讲究一些方法。

任务名：To the Slaughter

为女枪手（Bladehenge）提供素材制作武器，乘坐 Thunderhog，将野猪赶到 Ophelia 所在的位置，足够近后按 A 键发动合体技眩晕野猪，得到足够的野猪后完成任务。

任务名：Pilgrimage of Screams

到音响墙为 Roadies 寻找音响（Amp）。在之后的任务中按 Y 站在他们头顶会自动进入隐身状态，潜入到敌人的防御炮塔下按 A 发动合体技摧毁炮塔再让部队继续前进。在以后的战斗中，Roadies 都是非常好用的拆建筑用作战单位。

任务名：A Number of the Beasts

捕捉 Metal Beasts，先驾车将树林中的野兽引到灯光下，之后按住 A 在地上拉出火焰，合成一个火圈将野兽困在其中就能将其捕获，一共需要捕获 3 只。



舞台战斗 Stage Battle

舞台战斗基础知识

既然是金属摇滚的世界，那么战斗自然也是以演唱会的舞台为主题。目的是摧毁敌人的基地，保护自己的舞台（Stage）。在舞台战斗中玩家可以按 RS 键进入／退出飞行状态，飞行中 LT 和 RT 可以控制身体所处的水平位置。飞行中不能攻击，用来在场景中快速移动，召唤、指挥部队，另外在战斗中受伤也可以尝试使用飞行逃出敌群。战斗中要时刻注意屏幕右下角出现的图标，单位图标变红就说明他们受到敌人的攻击了，箭头指示当前时刻作战单位相对于主角的方向。主角死亡也不会 Game Over，而且没有死亡次数限制，主角死后会让对方得到额外的大量 Fans 数量。

资源和生产作战单位

相当于其他 RTS 中的资源的就是 Fans，Fans 的数量就是金钱，用来升级和生产作战单位。增加 Fans 的方法是占领绿色的 Fans Geyser（喷泉），使用 Solo 独奏 Fan Tribute 在喷泉上建造起 Merch Booth（杂货商铺，吸引 Fans）。如果喷泉被敌人的塔或巨大的水蛭侵占，需要先将其消灭。占领的喷泉越多资源增加越快，不过即使没有喷泉，自己的舞台也会缓缓提供 Fans。

按住 RB 键可以打开生产作战单位的菜单，选择单位后按 A 生产、B 键取消。游戏画面右上角的图标会显示当前的生产进度，图标旁边的圆点代表排队等待的生产任务数量。新生产出的单位会从舞台所在位置出现，不要忘记飞回来让他们参加战斗，使用光柱的定点攻击比较容易让作战单位到达自己希望他们去的地方。

生产单位除了需要金钱外，还要在人口数量（LOAD）限制内才行，Fans 数量下面的数值就是人口上限和当前人口数量了。



舞台战斗心得

战斗开始后，先占领离自己最近的喷泉，用初期拥有的钱生产一些初级单位，之后要升级基地，基地一共可以升级 3 次（随流程进行获得更多兵种后开启），每次升级后才能建造高级的兵种，升到第 3 级后可以将较弱的作战单位进行升级。另外，在舞台旁边按 Y 可以让主角走上舞台，发出特殊的音场、放出战争迷雾、治疗我方单位（消耗 200 资源）。

战斗中，主角会发挥巨大的作用，一定要经常用 Facemelter Solo 将大批敌兵瞬间消灭。优先牵制敌人的英雄性质的角色，以免他对我方部队造成大伤害。

一些舞台战斗的关卡中，玩家需要讲究一定的技巧，比如遇到蓝色的屏障，我方部队一旦闯入便会被瞬间消灭，这时就要使用 Roadies 隐身摧毁防御炮塔。

最终战心得 Abomination Overdrive

舞台战斗直到最后一关才有一定的难度，BOSS Emperor Doviculous 会投下非常多的毒针，它们会衍生出敌兵，因为出兵速度很快，会让玩家措手不及。本战的要点是守住初期科技不利的阶段，当制造出终极单位——巨大的滚轮战车 Rock Crusher 后战斗就轻松多了。（Rock Crusher 合体技要按 A 出现圆形光标，瞄准目标后再次按 A 发动最强力的合体技）

任务开始后一定要保护好初期拥有的一些部队，不要让 BOSS 伤害他们，派他们去攻击最近的喷泉上的水蛭，并及时建造 Merch Booth。因为资金不足，敌人数量多，所以像其他关卡一样急着提升自己的基地等级会被 BOSS 打得没有还手之力，所以要生产一些初级兵种（Headbanger、Razor Girl）补充自己的战力，使用 Battle Cry 等为自己的部队加一些 Buff（辅助状态）。升级基地后，造出较高级的兵种后就去对付左右的两个巨大触手（塔），触手受到一定伤害后会倒下，地面出现盘旋的走廊，召唤自己的车，在走廊中加速前行，在尽头飞出去撞击触手上的眼睛，这样可以将触手彻底消灭。左右两个触手都消灭后驾驶车辆从中间的斜坡飞起冲进 Doviculous 的密室与之展开最终战斗。

当 BOSS 在地上时上前用基本的攻击与之战斗，注意使用锁定后连按 B 的躲避。造成一定伤害后，BOSS 会跳到一旁用锁链将自己锁住，并召唤敌兵出来与你战斗，使用地震和 Facemelter 的组合及时消灭小兵，注意在使用 Solo 的时候不要被敌兵杀死。不过小兵还是会重生的，重要的是在间隙内锁定 BOSS，使用吉他的蓄力火球攻击，这样可以打断锁链，6 条锁链都打断后 BOSS 又会回到地面，可以继续对 BOSS 本体造成伤害。战斗过程中还要小心躲避跟踪的爆炸物，地面会有明显的提示。循环几个回合后战斗结束，主线流程到此为止，之后玩家可以继续在金属摇滚乐的世界冒险，完成支线任务、收集各种隐藏要素等。

金属摇滚 粗脖子长发壮汉同伴 Headbanger 是金属摇滚乐中甩头动作的具象化形象。一场金属摇滚乐演唱会中，乐手和观众们最常做的动作就是随着金属节奏上下摆头了。

X360 玩家最近是幸福的，因为大作如潮水般涌来，根本不可能玩得过来。但 X360 玩家又是不幸的，因为微软最近再次举起了 BAN 机的利刃。尽管有《光环 天降神兵》的前车之鉴，但还是有些朋友公然用 D 版《使命召唤 现代战争 2》上 LIVE 尝试联机，最后果然落得 BAN 机的下场。不知道该称赞他们够死忠呢，还是称赞游戏的魔力让人没法挡呢。总而言之，要想安安稳稳地联机，还是不刷机、玩 Z 版最放心！

分享 SHARE

恐怖的 X90——BAN 机大潮再临！

自今年 X360 的夏季更新之后，有关 BAN 硬盘的消息不绝于耳。何为 BAN 硬盘？BAN 硬盘其实只是一种通俗叫法，这并不是指硬盘报废，而是指主机丧失游戏安装硬盘功能。我们都知道，X360 所有的游戏（仅有极个别例外）都支持安装到硬盘上，安装之后读盘速度会有不同程度的提升，更重要的是会减轻光头的损耗，从而延长 X360 的寿命。被 BAN 硬盘之后，该主机将丧失将游戏安装到硬盘上的功能。注意是主机丧失，而不是硬盘丧失。也就是说，如果你换一台机器的话，硬盘的功能依然完好无损，但被 BAN 的主机无论以后使用什么硬盘都不能安装游戏。

国外玩家根据大量案例总结出来了 BAN 硬盘的原因：首先，主机已经被 BAN；其次，进行过离线夏季更新；第三，更新时主机联在网上。可能有人会问，既然机器被 BAN 了，那么怎么还能联网呢？其实微软 BAN 机只是 BAN 掉了你联上 Xbox LIVE 的功能，当你插上网线时依然能联入互联网，Xbox LIVE 只不过是浩如烟海的互联网中的一个功能而已。不过 X360 不像 PS3 那样能够自由访问互联网，所以不能上 Xbox LIVE 的话联网就只剩下校准时间和访问电脑了。

正当玩家们对 BAN 硬盘的真相还在热烈讨论时，微软已经掀起了新的 BAN 机大潮。微软通过 IGN 等网站已经明确表示，新的 BAN 大潮已经开始！自从号称防 BAN 的 IX 固件问世以来，BAN 机一词似乎已经离我们很遥远了。殊不知这只是微软在积蓄力量、记录资料，为的就是配合现在的 BAN 硬盘一起行动。这次的 BAN 机将不但会取消游戏安装硬盘的功能，还禁止转移游戏存档和玩家设定档！

被 BAN 之后，即使把被 BAN 机器上的游戏存档和玩家设定档转移到其他机器上也会显示损毁，玩家设定档只能在可以联 LIVE 的机器上恢复，游戏存档得用破解的方法改变机器 ID 才能正常使用。如此一来，玩家在被 BAN 的机器上取得的成就无法更新到自己的资料中。过去大家曾经把不能上 Xbox LIVE 的 X360 称为 X180，这回不能安装、不能转移的 X180 只能算是 X90 了。

很明显，X90 是微软对 D 版用户的追加处罚。目前的家用机游戏里，必须网络的游戏只是极少数，因此很多玩家自始至终都不上网，一样乐趣无穷。微软显然意识到单纯的 BAN 对这种用户没有威慑力，于是想出了 BAN 硬盘的妙招。过去有这样一种说法："因为怕 BAN 而不上 LIVE，等于自己 BAN 自己"。正是出于这种考虑，很多玩家明知有 BAN 机的可能，依然坚持上 Xbox LIVE，上到 BAN 为止。但现在再想这么做的话，就会被 BAN 硬盘。如果埋头玩单机，至少还能保存硬盘。不得不说微软这一手太漂亮了，称得上是"魔高一尺，道高一丈"。

最后，我们总结一下此次 BAN 机的经验谈。

1.BAN 机的原因？

只要刷过机上 Xbox LIVE 就会被 BAN。大量事实证明，用什么固件，进行过什么更新，玩过什么游戏，这些与 BAN 机都没有关系，只要你刷过机就有可能被 BAN。

2. 怎样才不会被 BAN？

目前看来只有一种答案：不刷机、玩 Z 版。

3. 能否避免 BAN 硬盘，被 BAN 了如何恢复？

自己 BAN 自己即可。也就是说，从现在开始机器不插网线，坚决不上 LIVE，就可保平安。当然如果你已经被 BAN 了，那就没希望了，目前没有任何办法恢复。

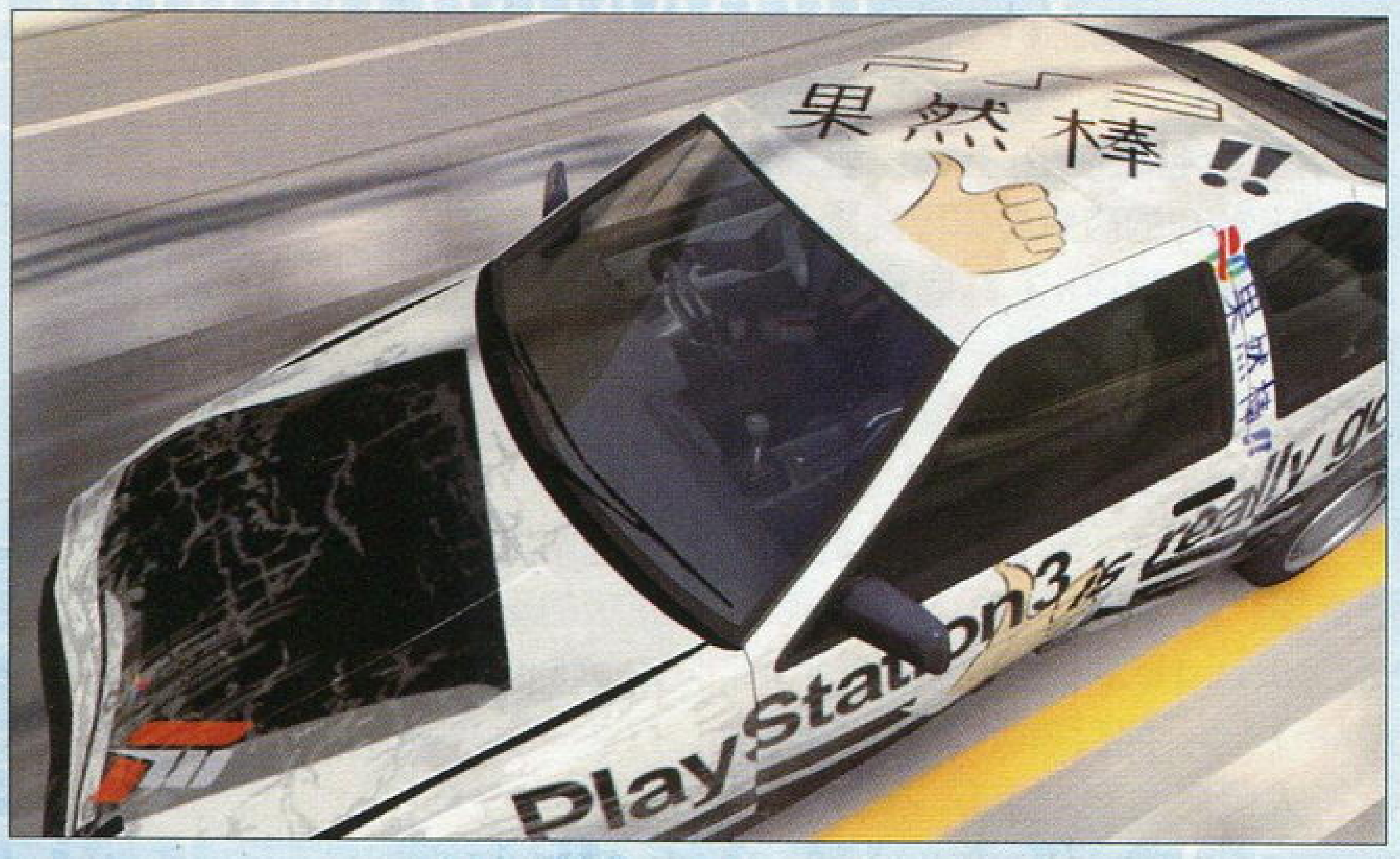


有图有真相





▲PS3 海啸，冲垮 X360，淹没 Wii——虽然只是索饭们的恶搞，但是不得不说这图还是蛮有气势的。



◀索饭乱入《极限竞速 3》——不知这个"PS3 果然棒"的涂装能卖多少钱呢？



▲你一定在想：这是什么弱智美少女动画？说出来吓你一跳：《横行霸道 IV 风流托尼之歌》。这本来是游戏中某个频道的节目，不过 Rockstar 后来把完整版直接放出来了，令人大汗淋漓。

◀ 以每天一个节目的频率坚持 3 年之后，《多罗电视台》改为周刊，同时开始收费服务。看到多罗们露天主持节目的惨状，相信各位不会吝惜这点小钱吧？

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

由于近期大作频出，许多玩家都购入了次世代主机，X360和PS3的销量在国内又呈现出上升趋势。近期各主机货源比较充足，所以在价格上并没有出现水涨船高的情况。为了应对偷跑游戏和D版上网对战，微软新一轮大规模BAN机行动开始多日，重拳狠狠打在每一位缺乏克制力的玩家身上。当今大作，联机功能可谓是重中之重，如果丧失了上线联网能力，那等于直接将自己主机打了5折，请各位玩家三思而后行。

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS购机推荐套餐–NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（美版）	1180元
烧录卡	黄金版DSTTi	48元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	60元
贴膜	DSi专用Hori贴膜	68元
保护包	优之品EVA包	38元
总计：1394元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格	
NDSi主机（美版）	1180元
NDSi主机（日版）	1320元
DSi专用Hori贴膜	68元
DSi专用卡登仕贴膜	48元
AK2i（1.4）	78元
黄金DSTTi（1.4）	48元
黄金R4i	58元
EZVi简装版（1.4）	98元
Hyper–R4i（1.4）	68元
M3DS Real 中文版	168元
M3i Zero 英文版	168元
金士顿 2GB TF卡（行货）	60元
金士顿 4GB TF卡（行货）	110元
金士顿 8GB TF卡（行货）	180元
金士顿 16GB TF卡（行货）	340元

以上信息由上海市国音电脑配件经营部提供
地址：浦东新区张杨路560、570、588、590、620号1–4楼3I18号场地

点评 任天堂NDSi LL的发布相信让不少近期打算购机的人都打了退堂鼓，NDSi发布至今刚刚一年的时间，NDSi LL就在毫无征兆的情况下宣布发售，一定有不少人都摸不到头脑。其实NDSi LL主要面对的市场是日本的老年市场，现在日本的老年人占据了日本全部人口的四分之一，而任天堂新发布的NDSi LL在主机内部配置毫无变化的情况下仅仅增加了两个屏幕的可视面积，明显就是针对于已经日趋老龄化的日本市场，而且NDSi LL的20000日元定价，也是大部分国内玩家难以承受的。因为目前日本汇率上扬的关系，20000日元换算成人民币已经是1520元左右了，比之前多了不止100元，所以目前来看，NDSi仍旧是购机的首选，而且相比于NDSi LL硬件的破解未知性，烧录卡技术早已成熟的NDSi肯定更值得购买，毕竟能玩到游戏才是每个玩家的目的吧。

PSP购机推荐套餐–3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP–3006（港版）	1260元
记忆棒	8GB高速MARK2组棒	158元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP–2K/3K）	28元
保护壳	黑角新版PSP–3000水晶保护套	38元
总计：1484元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
PSP–3000主机（黑白银）	1260元
PSP–3000主机（红绿蓝黄）	1460元
PSP go（港版黑白）	1700元
PSP–2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP–2K/3K用Hori膜（组装）	10元
4GB高速MARK2组棒	88元
4GB极速HG组棒	98元
8GB高速MARK2组棒	158元
8GB极速HG组棒	168元
16GB高速MARK2组棒	268元
16GB极速HG组棒	298元
PSP–2K/3K高仿色差线	50元
PSP–2K/3K高仿线控耳机	30元

以上信息由北京深蓝嘉业商贸中心提供
地址：北京市海淀区海淀大街3号鼎好天地电子市场地下二层B0219

点评 对于想要购买PSP的玩家来说，目前的市场上主要有三种选择：PSP–2000 V3型主机、PSP–3000和最新发售的PSP go。PSP–2000 V3型主机是2000型主机的后期产物，因为本身更换了主板而得不到自制系统的支持，导致迟迟无法破解，直到PSP–3000被破解的时候，PSP–2000 V3型主机才重见光明，对于这部分主机，主要推荐给资金不太充裕而又想体验PSP的学生玩家购买，一般来说，PSP–2000 V3型主机要比全新的PSP–3000便宜一两百元左右，配齐全部周边也仅仅相当于全新PSP–3000的售价，比较超值，不过如果你的资金比较充裕还是建议考虑3000型主机。3000型主机相比于PSP–2000，变化的重点在于屏幕，更加靓丽清楚而且残影更少，亮度也有了本质的提高，十分适合观影或游戏，而且最近发布的5.03GEN–B自制系统也让PSP–3000能够完全兼容5.55系统以上才能运行的游戏，所以从整体性价比来看，PSP–3000是仍旧是目前购机者的首选，不过3000型主机在颜色上的差价比较明显，除了普通的黑色主机价格维持在1260元左右之外，其余主机都要在1400元甚至1500元左右，尤其是蓝色和绿色，都有不同程度的缺货，想要购买最好提前去预定一下。而相比于前两款热门的破解主机，PSP go就要稍微贵一些了，不过购买PSP go除了专用的贴膜需要花费20元之外就不用再考虑其他配件了，内置的16GB存储基本能满足日常需求了。PSP go目前只有黑白两种颜色，除了附赠一款游戏之外，其余游戏都需要在网络上购买，除了较为便宜的Minis之外，其余游戏大概都需要二三百元，所以PSP go的主要用途还是影音娱乐，如果单纯考虑游戏的话，还是以PSP–3000为主吧。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	超薄版PS3主机（港版，120GB）	2350元
线材	高仿索尼HDMI线	50元
总计：2400元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格	
PS3主机（港版，16GB）	2380元
超薄版PS3主机（港版，120GB）	2350元
莱仕达魔音吉它	249元
莱仕达格斗士二合一摇杆	259元
原装DS3无线振动手柄	320元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（2米）	280元
高仿索尼HDMI线	50元

点评 自从超薄版PS3发售后，PS3这两个月的短期销售量就增长了10倍之多，可见PS3的大幅改进和降价魅力吸引了之前不少一直观望的主机玩家们。现在新版的250GB规格的PS3也在上个月的27日在香港率先上市，对于之前一直感觉120GB硬盘都不够用的玩家来说，新版的250GB规格超薄版PS3应该可以满足需求了。新版的250GB规格超薄版PS3包装为浅灰色，比120GB的超薄版PS3包装颜色略深。新版的大容量PS3港版主机有首发的限定套装，里面包括《铁拳6》游戏软件和珍藏画册，喜欢的玩家可以到商家那里去问一下有没有货，此外这个月的3日，美版的250GB超薄版PS3也会上市，对美版情有独钟的玩家可以再等上一段时间，现在普通的港版250GB超薄版PS3报价为2800元左右，等不及的玩家可以直接去购买。另外，此前非常受玩家喜爱的160G旧版PS3目前已经断货，而且近期看不到再次有货的希望，一直喜欢旧版PS3的玩家不妨考虑新的250GB超薄版PS3吧。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1320元
视频线	高仿色差线	60元
总计：1380元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（韩版，白色，软破解）	1320元
Wii主机（日版，黑色，软破解）	2050元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wii fit》（高仿Wii平衡板）	380元
莱仕达无线光影猎人手柄	118元
高仿NGC手柄	50元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
高仿经典手柄（一代）	68元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
手柄充电套装（1800mAh×2）	80元

以上信息由深圳紫菱电玩提供
地址：华强广场三楼Q3B820

点评 随着市场上可破解主机的逐渐减少，Wii的售价在最近半个月有了不小的提升，现在大部分商家的报价已经是13XX元了，比之前上涨了大概100元左右。现在购买Wii主机，只有一小部分是软解主机了，其余的都以硬改机为主，不过因为新固件的变更，目前可硬改的Wii主机也越来越少，可以说Wii的破解整体已经陷入了泥潭，想要期盼Wii主机尽快降价的朋友恐怕还需要再等上一段时间。此外，对于现在已经拥有Wii主机而没有Wii Motion Plus的玩家来说，购买美版的《Wii Sport Resort》会是个不错的选择，因为10月12日发售的美版《Wii Sport Resort》同捆了两个Wii Motion Plus，而且售价仅为60美元，折合于人民币大概420元，非常适合拥有两个Wii手柄并且想要收集一款正版的玩家，要知道，日版的《Wii Sport Resort》售价是50美元而且只送一个Wii Motion Plus的。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（台版，可换机）	1950 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计：2468 元		

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 《猎天使魔女》和《使命召唤：现代战争2》的发售相信会刺激不少玩家加入次世代阵营，而相对于无法破解的PS3，X360一般就是次世代玩家的首选。目前X360的日版主机大概在1800元左右，不过市面上比较少见，一般商家出售的都是港版或台版主机，这两个地区的主机三码合一，质量比较有保证。对于8月份出产的新主机，目前已经确定光驱为飞利浦建兴的DG16D2S-09C，暂时不可使用DOSflash软件读取原始固件，也就意味着无法破解，而且新主机的主板上也移除了第二个GPU散热器和热管，与最早期的360 Xenon主板类似，至于散热效果还有待考证。而上期提到的夏更系统导致硬盘会被BAN一说现在已经真相大白，所以玩家购买主机时可以让商家更新为最新的系统版本。不过还要提醒玩家的是，近期大作频出，微软新一轮Ban行动正在展开，其打击力度非常大。新购买的主机后尽量不要玩偷跑的游戏去Xbox Live，否则很可能你转天再开机就会发现主机被Ban了。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（日版，A，不可换机）	1850 元
X360 主机（台版，A，可换机）	1950 元
X360 主机（港版，A，可换机）	2080 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元



▲近期海外A版X360的促销价格居然降到了99美元，实在是“不要钱”。

市场报价信息更新截至 2009 年 11 月 5 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Wii模拟器最新应用报告

关于应用于PC平台上的Wii模拟器，本刊已经在以往的杂志上进行过有关的介绍。目前来说，最优秀的Wii模拟器为Dolphin。对于熟悉各类模拟器的玩家来说，这款模拟器并不算陌生，因为它最早是专门针对模拟NGC来开发的，技术开发小组在其原有的基础之上加入了一些增强插件之后，使其成功实现了对Wii游戏的模拟运行。

同其他模拟器一样，Dolphin对游戏的实际运行效率要视使用者当前电脑的硬件配置决定。一般来说，如果玩家的电脑CPU符合双核的标准，且拥有2.2GHz以上的核心频率，那么在运行绝大多数Wii游戏时都不会成问题（目前比较新的版本为Dolphin SVN Build 3972）。当然，对于一些特殊形式的游戏以及任天堂官方推出的、加入了防破解程序的游戏，模拟起来可能会有一些问题。不过好在到目前为止，年内推出的一些重头作品，如《胧村正》、《SD高达G世纪 战争》甚至《怪物猎人3 tri》都可完美运行。对于新近发售的《超级机器人大战NEO》Dolphin也可以比较完美地进行模拟运行，不过有消息称在出现人物对话的场面中，对话框中的文字无法正确显示。当然，这都是一些小问题，如果玩家对剧情内容的要求不高，那么这样的问题对游戏的正常进行是没有任何影响的。



▲前段时间人气颇高的《怪物猎人3 tri》也可以在Dolphin上运行。



北通Wii无线手柄试用感受

拥有Wii的玩家朋友大多有计划准备购入多套新手柄与家人朋友们同乐。不过碍于原装手柄价格居高不下，而众多高仿手柄又担心质量，所以多数人迟迟没有下手。近期北通推出了一套Wii手柄系列，其中这款就是今天我们试用的Wii无线双节棍手柄。与原装产品的最大不同在于，本手柄采用接收器连接右手遥控器手柄，这样一来就不必用线材进行连接了。无线式的操作让游戏体验更加无拘无束。另外，北通的这套无线双节棍手柄侧面还额外增加了原装手柄所不具备的防滑。本产品安装配对起来非常简便，而关机之后再次启动也能够轻易的自动配对。可能需要指出的是本产品依然采用两节AAA电池供电，如果能够直接配备上一套充电电池进行充电，这样将提供给用户更多的便利。如今Wii周边的选择众多，希望北通的这款产品能够获得你的青睐。

产品名称：北通 Wii 无线副手柄（NUNCHUK 类）

内含物品：

北通双节棍 Wii 无线副手柄 ×1

无线收发装置 ×1

手绳 ×1

使用说明 ×1

北通产品保修卡 ×1



专题导购 关注消费热点话题

PEGA推出 超薄版PS3支架

英文名称：

PS3 slim stand

内含物品：

支架 ×1



PEGA是一家产品线非常广的游戏周边厂商，他们也早早的推出了一些超薄版PS3专用的产品，比如今天我们要介绍的这个超薄版PS3支架。其实，说到支架，我们在PS2时代就见过。PS3推出之后，由于体积比较庞大，所以竖直放置对于老版本PS3来说要不要支架是件无所谓的事情。而对于超薄PS3来说，随着机身体积变薄，如果玩家希望将其竖直放起来的话就必须购买一个支架。其实支架本身的工艺非常简单，所以这款产品在外观和材质上与SONY原厂产品几乎完全一样，只是在支架上少了SONY官方的logo。相对于原装上百元的支架，这款PEGA出品的超薄版PS3支架的价格就便宜了一大截，仅有原装1/5的价格。目前市面上的超薄版PS3支架品牌少得可怜，PEGA确实是其中的最佳选择了。

游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

实用技术 游戏进行时

本期主持：脆薯条



11月家用机平台依然保持强势的态势，月初的头号大作《使命召唤 现代战争2》想必玩家们早已玩到，其震撼程度不言而喻。而掌机平台则主打PSP的《横行霸道 唐人街战争》与NDS的《光之4战士 最终幻想外传》等游戏。对于喜欢打枪游戏的玩家来说，《使命召唤 现代战争2》是足够让你玩上一个一年半载的了，除了另一个打枪游戏《边境之地》外，不要忘记Wii平台上还有一个《罪与罚 宇宙的继承者》哦，而喜欢RPG的玩家不妨尝试一下《光之4战士》这款作品。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

勇者斗恶龙IX 勇者冒险日记 Vol.6

原名	ドラゴンクエストIX 星空の守り人
机种	NDS
类型	角色扮演



最近露伊达酒馆又迎来了新的客人，那就是来自《DQ5》的新娘候补之一芙罗拉（フローラ），她的职业是スーパースター，收集相关套装的玩家一定要注意。另外从10月21日开始官方又启动了第二轮“Wi-Fi任务”，玩家只要于11月2日前在游戏中尽可能多地消灭トロル、がいこつ、くもの大王、ゴールドマン、キラーリカント这五种敌人，并通过标题画面的“ぼうけんのしょをWi-Fiつうしんでおくる”上传自己的成绩，11月6日之后的一周间就有可能在“Wi-Fi”商店中贩卖特殊饰品“くろいアフロ”以及总计7种的“メタル系”超强装备，现在就赶快行动起来吧！

No.147 运转士试验

必要条件	完成任务No.146
任务NPC	天之箱舟内的阿基洛
任务奖励	运转めんきょ

接受任务的方法同样需要召唤天之箱舟并进入其内部，获得“スタンプカード”后需要按照以下的步骤与卡迪斯之星的成员会面，且中途只能使用天之箱舟降落在目的地附近然后步行前往（最多允许降落6次），不能使用传送魔法ルーラ和脱出魔法リレミト，如果违反规定再与阿基洛对话即可从头开始。最后细心的玩家可以将所有成员（包括アギロ）名字的第一个片假名从上到下组合起来，组合出来的“アナタニアリガトウ”换成平假名则是“あなたにありがとう”，意为“谢谢你”，表达了制作小组对玩家的感谢之情。

①在“カルバト集落”附近降落，在村庄广场附近的敖包后方找到ナーガル；
②在“カラコタ桥”的右侧降落，步行到大地图右侧山洞前的小屋找到タイモン；
③从上一地点往左下步行到“サンマロウ”，在教会2F找到ニクス；
④在“ウォルロ村”附近降落，在教会后方的瀑布前找到アントニオ；
⑤从上一地点步行到“ベクセリア”，在左上角的民屋后方找到リゲル；
⑥在“ダーマ神殿”附近降落，在右侧的楼梯旁找到ガルシア；
⑦在“ナザム村”附近降落，在武器店里找到トマソン；
⑧在“ガナンのろうごく”附近降落，在监狱上方的高塔楼顶找到ハンコ；
⑨向アギロ汇报结果，然后从左下前往最后的车厢调查被锁住的门。

No.148 サンディようぎしゃ

必要条件	完成任务No.147
任务NPC	天之箱舟内的桑迪
任务奖励	ギャルニーソ、ギャルいミュール

接受任务后前往“カラコタ桥”与宿屋中躺在床上的小女孩对话了解她的病情，之后需要收集“せかいじゅのわかば”（世界地图右下角的小岛触发剧情）、“エルフののみぐすり”（5枚ちいさなメダル交换）、“超ばんのうぐすり”（ばんのうぐすり、天使のすず、めざめの花合成，素材可分别在ツォの浜和サンマロウ直接购买）、“特やくそう”（2个上やくそう合成）交给桑迪换取道具“ちょースッゴイくすり”，最后返回与女孩再次对话，向桑迪汇报结果即可完成任务。

罪与罚 宇宙的继承者

原名	罪と罚 宇宙の继承者
机种	Wii
类型	射击

levelup.cn COMICJUMP

时隔8年，《罪与罚》的新作终于来到Wii玩家的面前。虽然时隔已久，但游戏的素质并没有让苦等它的玩家失望。系列一贯的爽快的射击感得到了传承，而在《罪与罚2》中，配合Wii手柄的特殊操作一定会给你另一番感觉。

阔别八年，动作射击爽快佳作再临！

动作要领

和普通的光枪射击不同，本作融入了滚动和近身攻击的设定，所以战斗显得丰富而多样化。不过这并不是说有了动作键就会使游戏难度降低，因为不熟用这两个按键的话反而有可能让自己陷入困境。

滚动是避开敌人攻击的最常用的方法，只要我们适当地使用便可以在密集的弹幕中不受任何伤害。而在滚动过程中还可同步进行射击，我们也能用滚动节省时间靠近想要攻击的敌人。尽管滚动的作用很大，但这里要强调一点，千万不可盲目的滚动。因为有些敌人的攻击范围大、速度快，滚动后有短时间的硬直，很容易被打个正着。滚动的时候一定要提前摸清敌人攻击的套路，有把握后再行动。至于剑击，它的作用和滚动一样重要。当敌人靠近时，可以使用剑击进行有效的攻击。同时，剑击还能起到反弹或防御的作用，当然部分强力攻击是不可反弹或防御的。另外剑击后存在硬直，使用时同样需要注意时机。

基本操作一览	
A	锁定/选择
Holding A	蓄力弹
B	剑击/退出
Holding B	射击
Z	滚动
C	跳跃/飞行
+	菜单



射击要领



Holding A是蓄力攻击，之后发出的飞弹不仅攻击力高，而且还没有弹数限制，自然得多多利用。

不过需要注意的是，它的攻击范围不是全屏，所以得提前瞄准，并且每一发之后都要等待一圈时间才能使用第二发。

Holding B是连续射击，这是最普通的攻击方式。当对准敌人后轻按A键，可以对其进行锁定，锁定过程中可以随意翻滚，这样就无需再分心去进行瞄准。

得分要领

其实本作的计分系统也很简单，细心的玩家一定注意到有时候屏幕上方会有一个“TIME”槽，这个时间设定是在固定场景的对战中出现，那么只要在短时间内消灭所有敌人就能得到很高的分数，这是获得高分的第一要点。另外只要保持连杀数和不败的话，分数的奖励同样也很高，如果你发动了完美的射击还可以从敌人身上打出奖分牌。

此外本作支持将自己的成绩通过WiFi上传到网上进行排名，高手们可不要忘了去展示自己的实力哦！



横行霸道 唐人街战争

原名	横行霸道 唐人街战争		
机种	PSP	类型	动作冒险

“鸟瞰”版《GTA》登场，经典元素一个都不少！

levelup.cn
苏州Best

与NDS版相比，本作在内容方面增加了女记者“Mel”的任务。原本NDS版中的触摸操作的部分改为了按键操作。而鉴于PSP的机能，游戏画面的整体效果大大提升，单从更为丰富的色彩线条和宽屏幕就能明显感觉到。可以说本作才是《横行霸道 唐人街战争》最终进化版。

精彩要素

买彩票(Scratch Cards)

小弟我初来乍道，处于极度贫穷状态，老大赏给我的佣金只够填饱肚子。街头豪宅的价格高得离谱，口袋里的钱连付尾数都不够。还好我看到了卖彩票的地方，新闻里说有个家伙中了3.6亿，我决定也去碰碰运气。城市中遍布彩票店，彩票5～15块钱一张，刮到有3个一样的图案就能中奖。其中最有卖点的要属绿色面额15块的彩票，最高奖项是一幢别墅。

打工(Odd Jobs)

闲暇时可去纹身店打工赚小钱，还可以接受路人的委托任务，只要看到蓝色小人标记，上前询问一番就能接受各种有趣的小任务，圆满完成后就能获得各种高价货。另外如果手里有武器的话，可以尝试抢劫对手的大货车（车顶有红色箭头），把司机打跑后开车到指定地点就能获得不错的报酬。

街头交易(Drug)

街头交易可以说是最赚钱的手段，但有时候也要冒一点风险。在马路上闲逛的时候会看到蓝色小点，这其实就是潜在的交易者，上前对话后，GPS会自动记录下这名交易者的位置，蓝色小点也会变为蓝色公文包。交易的窍门就是低买高卖，货物标记为“绿+”就可果断购买或者出售，如果标为“红减”那就摆明是亏本买卖了。

网络武器商店(Ammu-Nation)

如今流行网上买东西，方便快捷，而我随身携带的宝贝家伙就是从网上买的。当剧情进行到特定阶段时就会收到网络武器商店（Ammu-Nation）的广告邮件，看完广告后按×就能进入网站浏览商品了。挑好付款后没几天，货物箱子就会出现在自己家门口，地图上标记为“A”。如果以后再想上网买武器，可直接打开PDA上网购买。

监控摄像头(Cameras)

城市中的阴暗角落里都安装了监控摄像头，某些见不得人的社团活动很容易被警察发现，所以要把这些隐蔽的摄像头找出来摧毁掉。普通武器是打不中摄像头的，只能丢手雷或燃烧瓶。游戏中共有100个摄像头，已被摧毁的摄像头会在GPS地图中显示出来。

飞车特技(Stunt Jump)

只要看到街道上的小斜坡，就能想到飞车特技。想要动作够酷够帅够拉风，就必须掌握一个技巧。烈火战车的技巧是油门和刹车一起按住，等到后轮冒黑烟后松开刹车，跑车便能快如闪电般上斜坡，并成功撞破对面的广告牌子。

大战僵尸(Zombie)

某个孤岛上有座墓地，那地方只能开船过去，具体地点打开地图仔细找下就能发现。任务要求主角抵挡僵尸们一轮又一轮的攻击，非常具有挑战性哦。



实用技巧

巧用“自杀”

人在江湖飘，哪能不挨刀，如果不小心被警察逮捕，不仅要被罚款，还要罚没随身携带的武器和货物。而自残住院的代价就小很多，仅仅是交纳医药费。日后要是遇到紧急事件走投无路的话，还是选择自我了结比较好。





以车代步

站在马路边长按△就能拦出租车，顶部亮灯的是空车。从后门上车选择好目的地后按↑确定，然后按SELECT或△来瞬间到达目的地。利用出租车可大大加快游戏进程。需要提醒的是，在进行主线任务时无法呼叫出租车。

强力秘技

使用秘技不会产生不良影响，请放心使用。

效果	方法
防弹衣	L、L、R、×、×、○、○、R
健康值	L、L、R、○、○、×、×、R
武器类型1	R、↑、×、↓、←、R、×、→
武器类型2	R、↑、○、↓、←、R、○、→
武器类型3	R、↑、□、↓、←、R、□、→
武器类型4	R、↑、△、↓、←、R、△、→
提高通缉值	L、L、R、□、□、△、△、R
降低通缉值	R、△、△、□、□、R、L、L

使武器攻击带有炸裂效果	L、R、△、□、○、×、↑、↓
多云	↑、↓、←、→、○、×、L、R
晴天	↑、↓、←、→、×、△、L、R
阴天	↑、↓、←、→、△、□、L、R
小雨	↑、↓、←、→、□、○、L、R
大雨	↑、↓、←、→、○、△、R、L
飓风	↑、↓、←、→、×、□、R、L
迷雾	↑、↓、←、→、□、×、R、L

隐藏任务“Xin Mission”

城市中有19个神秘气旋，在完成所有主线任务后，这些气旋中会随机产生两个黄金狮子雕像，具体位置应该是随机的，所以在未通关前就要留意这19个气旋的位置。找到这两个狮子雕像后，去官网注册并且填写PSN信息，地址是http://social-club.rockstargames.com/。回到游戏进入PDA菜单，进入“Friend Roster”选项，在“Account Details”中填写PSN信息，然后连接“Connect”连接无线网络。接着回到自己房产中打开电脑，选择“Sync Stats”进行数据同步，成功联动后，在网站中显示出金狮收集的成就就能开启隐藏任务了。值得一提的是，官方网站上不光这一个隐藏任务，还有其他直接在网页上进行的猥琐游戏，从中赚取的战利品还可以同步到PSP游戏中。



文 九兵卫 美编 木仙

真·女神転生 STRANGE JOURNEY



由于本作的主线流程本身而言就不算短，所以很多玩家在达成 1 周目之后会发现遗漏了很多支线的 EX 任务没有去完成。这些支线任务的委托一般在迷宫中与各个角落的恶魔 NPC 对话时接受，本期我们就给大家带来游戏中全部 62 个 EX 任务的接受方法与完成内容，希望对玩家将游戏达成完美起到一点帮助作用。

研究中心 RESEARCH CENTER

真・女神转生 奇幻之旅	Atlus	角色扮演
NDS	真・女神转生 STRANGE JOURNEY	日版
	2009年10月8日发售 1人	5800日元
	无对应周边	

全EX任务一览

No	名称	依赖人与地点	内容	报酬	发生时期与条件
1	怪我した小さな妖精	ピクシー（アントリア B1F）	将“宝玉”交给委托人。宝玉在ポルターガイスト、アークエンジェル、オニ等敌人身上掉落	ピクシーナイフ	初期
2	ザントマンの予备袋	ザントマン（アントリア B2F）	战斗中与ザントマン（アントリア B2F）进行恶魔对话获得“ザントマンの袋”	チャクラポット	初期
3	ブルージェット号夺还作战	机动班クルー（アントリア 1F）	在ブルージェット号与 LV31 妖精ローレライ战斗	妖精の竖琴，妖精ローレライ合体解禁	抵达ボーティーズ后
4	メルコムの仕事依赖（1）	メルコム（ボーティーズ 1F）	将“チャクラドロップ”×2（战斗后报酬）交给委托人	4000 マッカ	抵达ボーティーズ后
5	天狗になるのは程々に	カラステング（ボーティーズ 1FE3）	战斗中与コッパテング（アントリア B1F）恶魔对话获得“天狗の小箱”；向委托人报告并得到“天狗の诧び状”，战斗中再次与“コッパテング”恶魔对话	3000 マッカ	抵达ボーディース后
6	イグドラジルの暴走	ディース（ボーティーズ 1F）	准备时选择“はい”可以触发イグドラジル的事件，剧情战斗	ユグドラリング	抵达ボーティーズ后
7	ひまつぶしにつきあってくれ（1）	デント（舰内・降车デッキ）	与 3 名ディース对话，按“1、5、9、13、17、21、25、29”的顺序选择	1000 マッカ	抵达ボーティーズ后
8	あの味が忘れられないの…	ハリティ（ボーティーズ 3F）	满月时与ハリティ对话，在 5F 东侧的ペルセポネー（需要エネミーサーチ）获得“ザクロの实”并交给委托人	ラセツベスト	抵达ボーティーズ后
9	狩猎の腕を竞おうぞ	ハルパス（ボーティーズ 8F）	击败 LV12 珍兽マメダヌキ得到“珍兽の皮”，收集 7 到 9 个便算胜利，时间限制为满月到下一个满月之间，失败会得到报酬“珍兽の玉”	珍兽の玉，可以作成珍兽コンバータ	抵达ボーティーズ后
10	トイレに潜む者	ミア、デント（舰内・降车デッキ）	选择分支，与 LV27 秘神カンバリと战斗	秘密の经典，可作成秘神コンバータ	抵达カリーナ后
11	ブラックボックス回收（1）	ゲッコー、デント（舰内・降车デッキ）	回收队员遗体的黑匣子：アントリア B2F 东（1）、ボーティーズ 7F 东（1）、カリーナ 1F 南（3）、デルファイナス 2F （1）	“ギボアイズ”	抵达カリーナ后
12	脱出作战	マイク（ボーティーズ 1F）	由分岔路进入隐藏通道，选择右、左、奥、右为正确，错误不影响人物成败。与 LV22 魔人デイビット战斗	死兆石、可以作成魔人コンバータ、魔人デイビット合体解禁	ゲートサーチ A 入手后
13	复雠の雪だるま	ジャックフロスト（カリーナ B1F）	将“アイスベスト”交给委托人（防具作成：防性カリアイト ×1、珍绿の竹管［珍兽クダ］×3、秘紫の甘土［秘神カンバリ］×2）	フロスト炮、幻魔フロストエース合体解禁	抵达カリーナ后
14	ここに妖精の街を作りたいの（1）	ハイピクシー（アントリア 1F）	将 LV7 妖精ゴブリン交给委托人	妖精の眠り石、可以作成エネミーララバイ	アンロック B 入手后，完成 EX 任务“怪我した小さな妖精”
15	死の酒の制法	ディオニュソス（ボーディーズ 1F）	与チン（デルファイナス 6F）恶魔对话获得“チンの羽根”	アムリタソーダ	アンロック B 入手后
16	锻造、锻造、また锻造（1）	ドワーフ（カリーナ 1F）	将“ランスオブカース”、“攻性カリアイト II”×2（剑作成：攻性アンタイト II×1、凶鸟の软骨 ×3、地灵の赤枯叶 ×3）交给委托人，随便走几步便可获得武器	ホーソンスピア	来到オーカス 4F 后
17	ひまつぶしにつきあってくれ（2）	デント（舰内・降车デッキ）	玩抢夺石头的迷你游戏获得胜利	2500 マッカ	抵达デルファイナス后
18	魅惑の精	アンソニー、デント（舰内・降车デッキ）	与鬼女リャナンシー（ボーティーズ 1F）恶魔对话	魔力の香 ×2	抵达デルファイナス后
19	ここに妖精の街を作りたいの（2）	ハイピクシー（アントリア 1F）	将 LV23 妖精シルキー（妖精 × 精灵エアロス）交给委托人	妖精の香り石	完成 EX 任务“ここに妖精の街を作りたいの（1）”后
20	メルコムの仕事依赖（2）	メルコム（ボーティーズ 1F）	将“チャクラポット”×2 交给委托人	15000 マッカ	抵达デルファイナス后，完成 EX 任务“メルコムの仕事依赖（1）”
21	ブラックボックス回收（2）	ゲッコー、デント（舰内・降车デッキ）	从队员遗体身上回收黑匣子：エリダヌス 1F(6)、フォルナクス B2F 右（1）、グルース 1F 通常（2）、ホロロジウム B2F （1）	コペルニクス（合体事故率 100%）	完成 EX 任务“ブラックボックス回收（1）”后
22	あの娘にもう 1 度	アンソニー、デント（舰内・降车デッキ）	与凶鸟モーショボー（カリーナ 2F）恶魔对话	速さの香 ×2	完成 EX 任务“魅惑の精”后
23	ホーソンスピアが必要なのだ	クルースニク（デルファイナス 1F）	将“ホーソンスピア”交给委托人（偏向 Law 阵营）	ベロボベスト	ゲートサーチ B 入手后
24	ベストクロップという镰を探してくれ	クドラク（デルファイナス 1F）	将“ベストクロップ”（攻性デルハイト II ×2、恶灵の肉腕 ×4、秘紫のヒモロギ ×8）交给委托人（偏向 Chaos 阵营）	チェルノボベスト	ゲートサーチ B 入手后
25	クール・ビューティ	アンソニー、デント（舰内・降车デッキ）	与鬼女ユキジョロウ（デルファイナス 2F）恶魔对话	运の香 ×2	完成 EX 任务“あの娘にもう 1 度”

©ATLUS CO.,LTD. 1992,2009

No	名称	依赖人与地点	内容	报酬	发生时期与条件
26	梦现の逢瀬	アンソニー、デント（舰内・降车デッキ）	与夜魔リリム（ボーティーズ 1F）恶魔对话	体力の香 ×2	完成 EX 任务“クール・ビューティ”后
27	彼女の背中に別れを	アンソニー、デント（舰内・降车デッキ）	与妖树スクーグスロー（デルファイナス 6F）恶魔对话	力の香 ×2	完成 EX 任务“梦现の逢瀬”后
28	カゲが行く	マクレイン（デルファイナス 3F）	在 4F 与 LV31 人间マクレイン战斗	アバ・ディンゴ M	ゲートサーチ B 入手后
29	ラクダに乗った贵妇人	アンソニー、デント（舰内・降车デッキ）	对话后前往グルース B2F 与堕天使ゴモリー对话	运の香 ×2，ゴモリー登录密码	完成 EX 任务“彼女の背中に別れを”后
30	锻造、锻造、また锻造(2)	ドワーフ（カリーナ 1F）	将“妖刀ニヒル”（攻性カリアイト II ×2、幻魔の枪片（幻魔タム・リン持有）×6、秘紫の甘土（秘神カンバリ持有）×5）、“アヌビス妖石”×3 交给委托人（エリダヌス 2F 楼梯处有 1 个，ゲートサーチ C 入手后エリダヌス入口左侧楼梯上去，右侧隐藏门扉后有 2 个	妖刀サライ	抵达エリダヌス后，完成 EX 任务“锻造、锻造、また锻造(1)”后
31	ここに妖精の街を作りたいの(3)	ハイピクシー（アントリア 1F）	将 LV12 妖精ジャックフロスト、LV16 妖精ジャックランタン交给委托人	妖精の愈し石	完成 EX 任务“ここに妖精の街を作りたいの(2)”后
32	贤者の书库(1)	トート（エリダヌス 1F）	对话后与恶灵ポルターガイスト（アントリア B2F）恶魔对话得到“トート录第一卷”	水の书片	抵达エリダヌス后
33	异国のマレビト神	アメノウズメ（エリダヌス 2F）	在フォルナクス 1F 从アメノフトタマ处得到“灵代神镜”，在エリダヌス 2F 向恶魔举起“灵代神镜”	闻得の勾玉、ゲートサーチ E、女神アマテラス合体解禁、秘神キンマモン合体解禁	抵达エリダヌス后
34	贤者の书库(2)	トート（エリダヌス 1F）	与堕天使ビフロンス（ボーティーズ 5F）恶魔对话获得“トート录第二卷”	火の书片	完成 EX 任务“贤者の书库(1)”后
35	贤者の书库(3)	トート（エリダヌス 1F）	与 LV49 鬼女アトロポス（フォルナクス B6F）恶魔对话获得“トート录第三卷”	木の书片	完成 EX 任务“贤者の书库(2)”后
36	荒ぶる试练(1)	ゾウチョウテン（エリダヌス 3F）	仲魔不使用回复、复活技与 LV39 鬼神ゾウチョウテン战斗（偏向 Chaos 阵营）	鬼神の木札，鬼神ゾウチョウテン合体解禁	抵达エリダヌス后
37	圣战前夜(1)	カズフェル（エリダヌス 3F）	仲魔魔力合计 60 以下与 LV44 大天使カズフェル战斗（偏向 Law 阵营）	大天使の纸片	抵达エリダヌス后
55	ある贵妇人からの搜索依赖	とある贵妇人（カリーナ 4F）	在ボーティーズ 1F 宫殿入口前使用 E サーチ后对话，前往アントリア B2F 与スカアハ对话，回到アントリア 1F 入口附近使用 E サーチ	ゲイボルク，骑士の誓约，幻魔クー・フーリン登录密码，クー・フーリン合体解禁	ゲートサーチ B 入手后
38	运命の助力	ノルン（エリダヌス 4F）	与 LV44 神树イグドラジル战斗	ノルニルリング，神树イグドラジル，女神ノルン合体解禁	ゲートサーチ C 入手后，完成 EX 任务“イグドラジルの暴走”
39	冒险谭を闻かせてくれ	ダンダリアン（エリダヌス 4F）	前往指定的 3 层进行标记：ボーディーズ 1F、カリーナ 2F、デルファイナス 3F	堕天使のしおり，魔、体、速、运香 ×5 个	ゲートサーチ C 入手后
40	荒ぶる试练(2)	コウモクテン（エリダヌス 3F）	全员 MP1 与鬼神コウモクテン战斗（偏向 Chaos 阵营）	独钴杵	ゲートサーチ C 入手后
41	圣战前夜(2)	ハニエル（エリダヌス 3F）	将大天使ハニエル在 7 回合以内打倒（偏向 Law 阵营）	プラズマソード	ゲートサーチ C 入手后
42	ここに妖精の街を作りたいの(4)	ハイピクシー（アントリア 1F）	将 LV34 妖精スプリガン、LV40 妖精ヴィヴィアン交给委托人	アンサラーナイフ	抵达フォルナクス后，完成 EX 任务“ここに妖精の街を作りたいの(3)”
43	メルコムの仕事依赖(3)	メルコム（ボーティーズ 1F）	将グレイトチャクラ交给委托人	40000 マッカ	抵达フォルナクス后，完成 EX 任务“メルコムの仕事依赖(2)”
44	ウサギをつかまえて！	アリス フォルナクス B1F 左）	在月龄循环 1 周内捕获兔子：以“フォルマサーチ C”前往 B2F，从落穴降下到 B3F，从隐藏门扉后的落穴降下到 B4F，最后从 B4F 的落穴降下到 B5F 和 LV55 魔人アリス战斗	ヒランヤ	抵达フォルナクス后
45	ここに妖精の街を作りたいの(5)	ハイピクシー（アントリア 1F）	将 LV50 オベロン、LV60 ティターニア交给委托人	クリッティカー（与附近オベロン的对话得到“妖精王の铠”）	抵达グルース后，完成 EX 任务“ここに妖精の街を作りたいの(4)”
46	锻造、锻造、また锻造(3)	ドワーフ（カリーナ 1F）	将“ムラクモレプリカ”、“オノゴロ石”×2 交给委托人	アメノムラクモ	抵达グルース后，完成 EX 任务“锻造、锻造、また锻造(2)”
47	贤者の书库(4)	トート（エリダヌス 1F）	与 LV7 堕天使メルコム（アントリア B1F）交涉并选择“何も要らない”获得“トート录第四卷”	金の书片	完成 EX 任务“贤者の书库(3)”后
48	贤者の书库(5)	トート（エリダヌス 1F）	エクスカリバー：与妖精ヴィヴィアン（エリダヌス最上层）对话，レーヴァテイン：与魔王スルト（ホロロジウム B6F）对话	月の书片，邪神セト登陆密码，天帝の剑（Neutral 专用）	完成 EX 任务“贤者の书库(4)”后
49	ニククッタラニクッタラシイ	ケルベロス（エリダヌス 2F）	与オルトロス（エリダヌス最上层）恶魔对话后回去报告委托人，接着与オニ（アントリア B2F）恶魔对话，返回委托人处报告后再次与オルトロス对话	麻痹拂いのリング	ゲートサーチ E 入手后
50	爱马を探してくれませんか	オーディン（エリダヌス 2F）	将 LV56 圣兽仲魔スレイプニル交给委托人	オーディンリング	ゲートサーチ E 入手后
51	荒ぶる试练(3)	ジコクテン（エリダヌス 3F）	只带最大 HP300 以下的仲魔击倒鬼神ジコクテン（偏向 Chaos 阵营）	霸王の铠	アンロック C 入手后
52	圣战前夜(3)	2柱の大天使（エリダヌス）	队伍全员平均 LV45 以下击倒大天使ハニエル、大天使カズフェル（偏向 Law 阵营）	法の衣	アンロック C 入手后
53	荒ぶる试练(4)	ビシャモンテン（エリダヌス 3F）	LV 合计 150 以下击倒 LV63 鬼神ビシャモンテン（偏向 Chaos 阵营）	俱利伽罗の剑	完成 EX 任务“荒ぶる试练(3)”后
54	圣なる者の龙退治	2 柱の大天使（エリダヌス）	将门后的 LV93 魔人マザーハーロット击倒（偏向 Law 阵营）	天御剑	完成 EX 任务“圣战前夜(3)”后
56	机龙の秘密	タナカ、デント（舰内・降车デッキ）	ファフニール（ホロロジウム 1F 黑暗地区）对话，以“パーツ”交换得到“タナカ”的交给委托人	ドラゴンファング / ドラゴンベスト / ドラゴンリング	抵达ホロロジウム后
57	永劫の一节	バロン（ホロロジウム 1F）	从バロン处获得“バロンの圣镜”，与ランダ对话将镜子交给对方	グレイトチャクラ	抵达ホロロジウム、アンロック E 入手后
58	魔の幻影	セラフ（ホロロジウム B6F）	与グルース 1F 隐れ场 A 的マンセマット所在的地方与天使对话，在ホロロジウム B6F 与セラフ对话开始任务，在夜魔マーヤー所在的地方与マーラ战斗	メギドファイア，魔王マーラ、大天使セラフ合体解禁，セラフ成为同伴	ホロロジウム到着后（限定 Law 阵营，流程终盘触发）
59	マーラ様のご依赖	マーラ	与グルース 1F 隐れ场 B 的グレンデル对话后前往グルース深处マーヤー所在的地方。最后在ホロロジウム B6F 有标记的地方与大天使セラフ战斗	ピースメイカー，魔王マーラ、大天使セラフ合体解禁，マーラ成为同伴	（限定 Chaos 阵营，流程终盘触发）
60	谜の装置	奇妙な装置（アントリア）	任意挑战强力恶魔	—	2 周目以后
61	太母の墓碑铭	机动班クルー（グルース 1F 隐れ场 A）	击倒アリラト	ナバテアの黑石，威灵アリラト解禁，可以作成スキャニングゼロ	2 周目以后、アンロック E 入手后
62	伪神の幽闭	机动班クルー（グルース B4F）	击倒邪神デミウルゴス	チャクラ金刚丹，デミウルゴス解禁	2 周目以后，完成 EX61 任务“太母の墓碑铭”



文 脆薯条 美编 忽悠悠

《未知海域2》网战全接触

单机流程是不是让你觉得乏味了呢？那赶快加入到网战的行列之中吧，Come on！ We Need You！在网战中不仅有三个合作任务，算是对单机流程的一种补充吧，而和人对战时的乐趣横生，让你充分体验到团队配合的重要性，整个网战的火爆程度也不亚于如今流行的《使命召唤》，如果想体验第三人称视点的独到之处，那就别再犹豫了。

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

未知海域2 纵横贼道		SCE/Naughty Dog	动作冒险
PS3	Uncharted 2：Among Thieves		美版
	2009年10月13日	1～10人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

网战中的各种技巧指南



近身的格斗技巧

和单机相比，网战中的格斗技巧就没那么多讲究了，只是简单地拿枪去砸对方，只有在背后偷袭别人时才会发动在单机模式中的各种暗杀动作。另外一个情况则和单机有极大的区别，当玩家处于高处时，下方的玩家可以直接把上方的玩家拽下来摔死，反过来，在上方的玩家却可以踢死下边的玩家，这是个非常有趣的设定，不过通常上方的玩家是很难察觉下方的玩家的。



场景中快速攀爬

多多熟悉操作，快速地来回攀爬在网战中很重要，由于很多地图都是四通八达的，所以先要对整张地图做一个充分的认识。地图的设计是不存在什么绝对死角可言的，只要巧妙地运用攀爬，绕至敌人背后将其暗杀才是高手的境界。

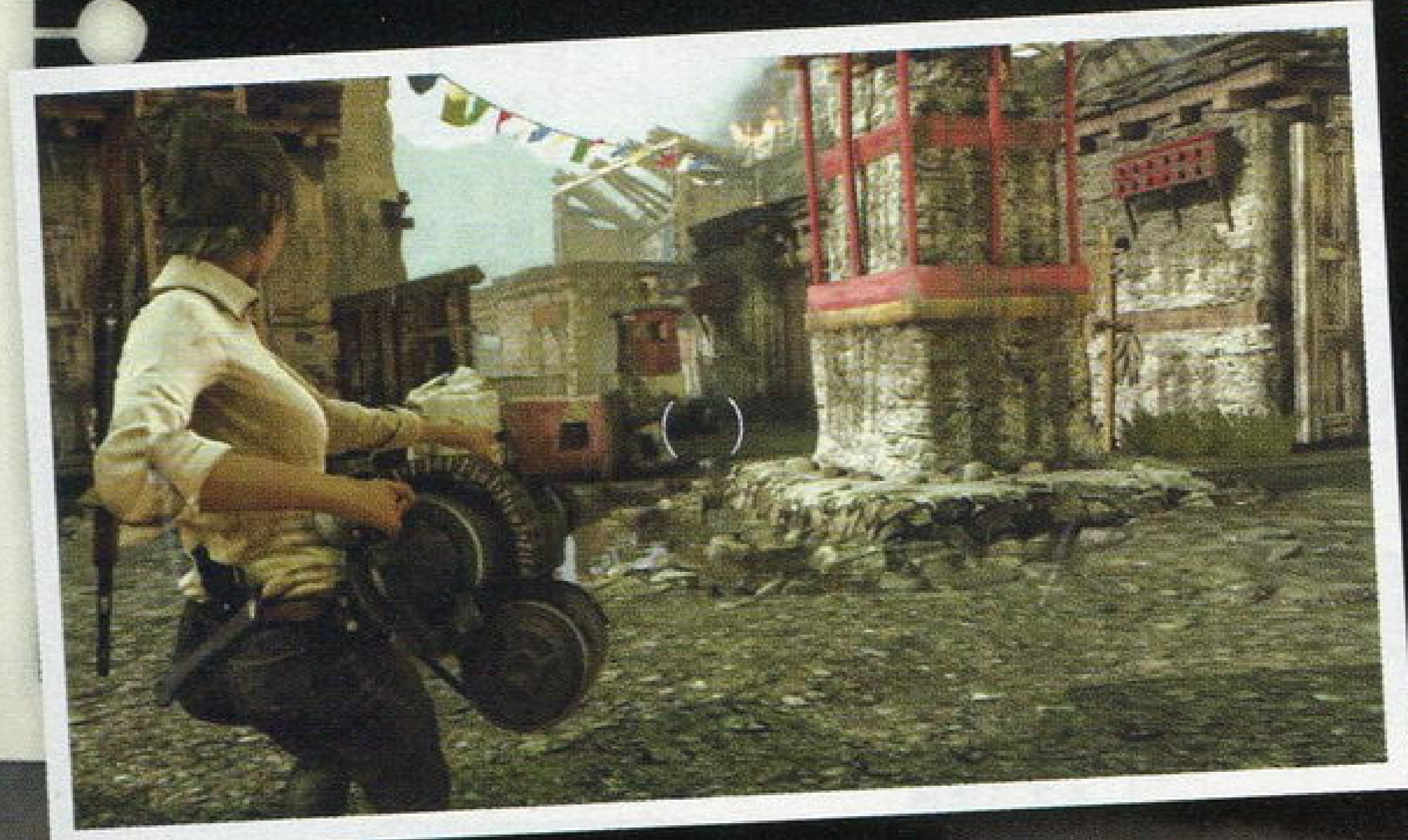
技能的搭配

网战中一共有两种技能可以使用，如果是新手的话，还是推荐装备提高长枪瞄准射击时的精度，由于网战中的模式很多，所以要时刻注意更换自己的技能搭配，不要养成打《使命召唤》时的坏毛病。



寻找强力武器

游戏设计的平衡点之一，一些强力武器必须玩家自己在场景中寻找，而不是像《使命召唤》里随着等级提升慢慢解锁。除了一开始只能用AK-47以外，其他武器例如榴弹枪、M4、RPG-7、沙漠之鹰、Pistole等等都是极为强大的武器，拿到后可以以一敌百（当然这有点夸张，不过一把Pistole杀5个人是不成问题的），所以开战后强烈建议玩家不要龟缩，迅速争夺强力武器才是关键。



手雷的妙用

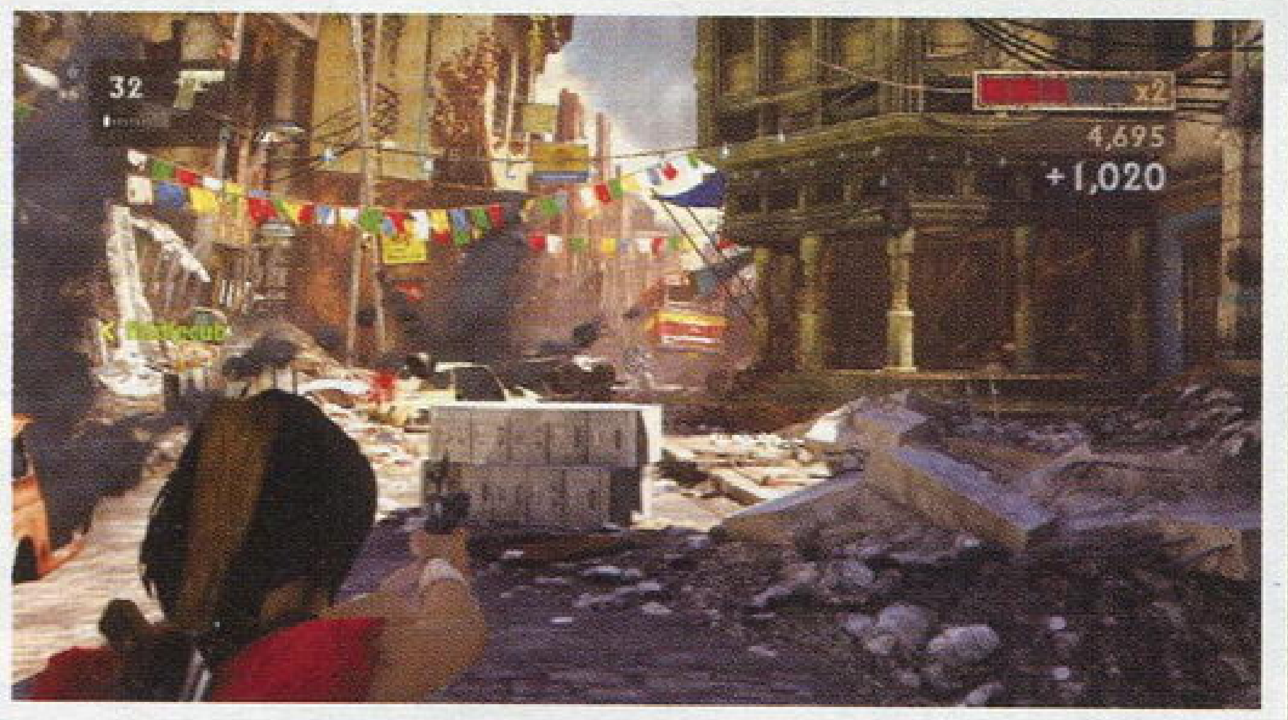
手雷无论在网战里还是单机里都是非常强大的武器，同时也非常好用。在网战中和对手相遇时，通常的第一反应就是快速扔手雷，比起和敌人硬碰硬，用手雷干掉对方简直是轻而易举的事，玩家还可以使用技能来提高手雷的携带数量，这样在开局后补充一下就能拿着3个手雷了。



三人合作模式介绍

抢夺财宝——城市地图

玩过体验版的玩家应该不会感到陌生吧，这张地图也是三个合作模式中难度最低的，适合任何玩家，而且在本关中赚取奖章也是个不错的选择。玩家的目的就是要突破层层包围，最后可是有2个手拿重机枪的大个子等待着玩家哦。



Check Point：认识升级武器的重要性

合作模式中所有的武器均可以升级，升级后武器的性能会大幅提高，就算AK-47这样的大众化武器，一旦升到3级后，性能可是要比原来强好几倍的。

拯救人质——村庄地图

这张合作地图是三个地图中最难的，后期会出现大票的敌人，而且都是BOSS级别的，所以考验了玩家的技术，如果对自己的技术没信心可不要冲得太前哦。在关卡的最后部分，3个拿重型机枪的敌人会从天而降，这里最好预留一把狙击枪，3枪都爆头即可快速解决一个，要是没有狙击枪的话会是一场苦战。

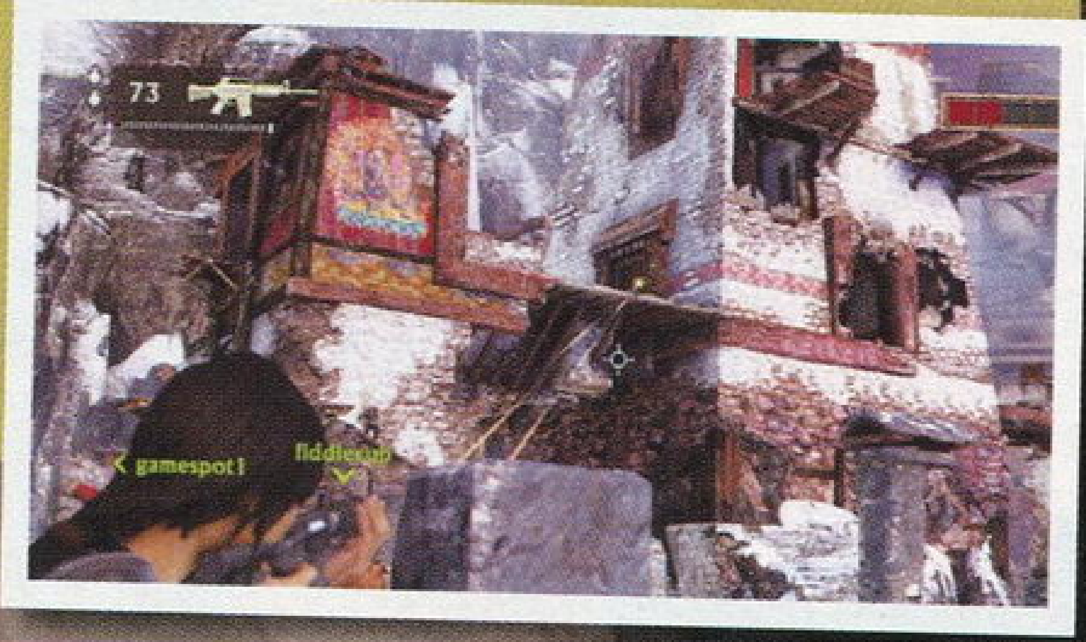
Check Point：要活用防护盾

这个关卡中是提供防护盾的，活用防护盾慢慢推进才是本关中最正确的打法，不过要随时小心敌人从身后偷袭。



摧毁目标——高塔地图

关卡一上来就是一场混战，敌人会从不同角度出现，此时还是建议一起行动，同时方便互相照应。关卡中有很多戴面罩的敌人，而且手拿霰弹枪，要格外小心，近距离一枪便可把你放倒。第二个阶段需要用RPG来破坏前方的大门，后方的敌人要慢慢消灭，之后取得RPG直接破门而入。最后的枪战部分是在一个寺院中展开，高台上满是敌人的狙击手，必须优先干掉，之后拿上敌人的重型武器便可扫死大半敌人。

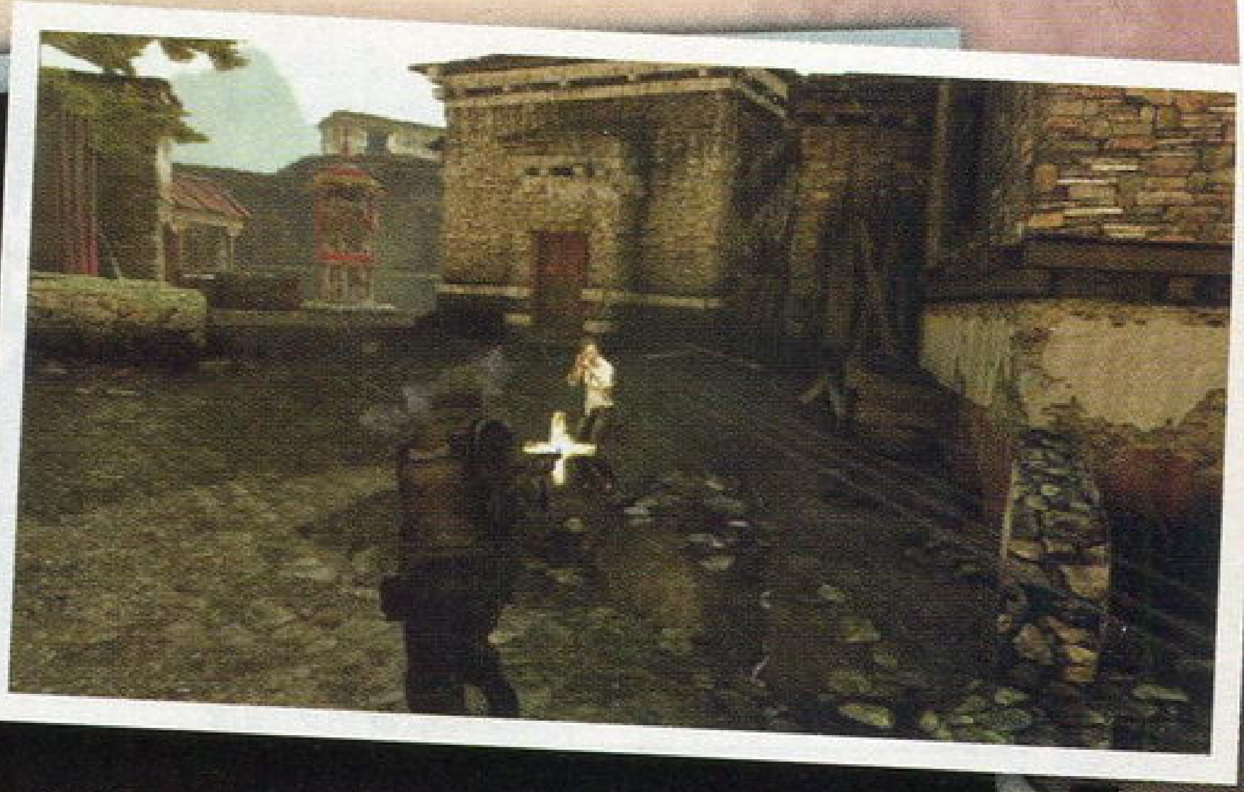


Check Point：活用狙击枪

狙击枪是本关后期的唯一利器，不但能干掉远处的敌人，近身不开镜也可以快速狙杀手持重型武器的敌人，活用狙击枪能降低不少难度。

多人对战部分介绍

死亡竞赛



这个就是《使命召唤》中俗称的“TDM”模式了，双方不断干掉对手来获取比赛的胜利，50分制。由于是第三人称视点，所以这个模式显得不怎么火爆，原因就是可以转视角，有些玩家自然就不会“大摇大摆”地走在大街上当靶子咯，所以开战后需谨慎前进，多多注意角落，一有动静立刻手雷招呼。

Check Point：不要乱扔手雷

虽说子弹是不长眼睛的，而且在游戏中并没有误伤的设定，不过除了枪械之外的武器，例如手雷、RPG和榴弹枪这样的武器就存在误伤判定了，看清楚了名字再打，误杀过多的同伴可是会被踢出房间的。

夺宝战

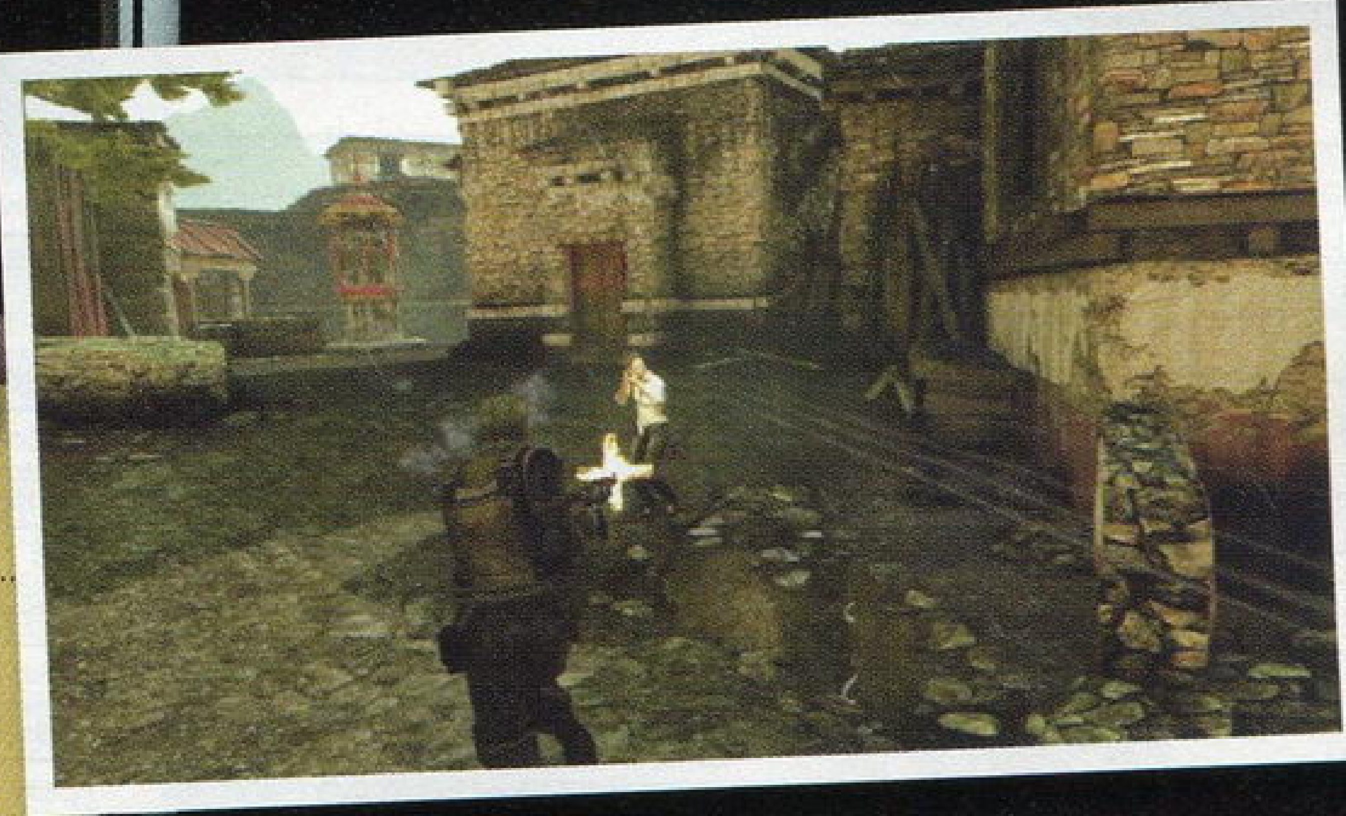


相比“死亡竞赛”，这个模式可是要好玩多了，果然抢宝才是最大的乐趣啊。地图中的财宝都是随机几个固定的位置，任何一方夺得宝物后都要带到指定地点才能赢得胜利，而且全队可以获得一个奖章。这个模式是目前最为火爆的，而且和其他玩家合作乐趣多多，一些非常搞笑的事件随时都能出现。

Check Point：按下R2可以扔出财宝

由于携带财宝的玩家会被对手一直追杀，所以要懂得多按R2让队友接力，这样才是配合的真谛，而且有些财宝回收地点是在二楼的，必须把财宝扔上去才行。

区域争夺战



好比《使命召唤》中的抢旗模式，个人夺得5面旗帜便能获得一个奖章，夺取旗帜固然重要，但也要知道如何防守住旗子。这点和《使命召唤》中最直接的区别就是当敌人一旦接触到旗子后，这面旗子就算是中立的了，并没有“夺取”什么的过程，所以激烈程度也要高很多。

Check Point：寻找强力武器

强力武器在这个模式中比较关键，通常一把沙漠之鹰能防守住好一阵子，所以比赛开始后还是推荐先去找强力的武器，这样会给团队带来莫大的帮助。

实用技巧

网战中所有技能一览

名称	技能效果	解锁等级	所需金钱
技能插槽一			
Point and Shoot	提高手枪盲射的精度	LV2	$2000
From The Hip	提高长枪盲射的精度	LV6	$5000
Break Up	提高爆炸物的威力	LV10	$11250
Down The Irons	提高长枪瞄准射击时的精度	LV14	$18750
Hell Blazer	提高携带GAU-19机枪时的移动速度	LV18	$27750
Turtle	提高携带防护盾时的移动速度	LV22	$40500
Sure Shot	提高手枪瞄准射击时的精度	LV30	$64500
Walk Softly	行走无声	LV34	$79500
Juggler	提高手枪的上弹速度	LV38	$94500
Rapid Hands	提高长枪的上弹速度	LV42	$111000
Situational Awareness	站着不动时，按十字键"↑"时可以透过墙壁观察敌人	LV46	$129000
Evasion	免除需察觉状况的困扰	LV50	$210000
Veiled	盲射时增加一个准心	LV51	$300000
Invalid	生命值减半	LV52	$350000
Glass Jaw	近身格斗时的伤害加倍	LV57	$1500000
技能插槽二			
名称	技能效果	解锁等级	所需金钱
Bandoleer	携带更多弹药	LV4	$2000
Scavenger	捡到的弹药增多	LV8	$8250
Keep Firing	提高弹夹中的弹药容量	LV12	$14250
Fleet Foot	提高瞄准射击时的移动速度	LV16	$23250
Explosive Expert	可以多携带一颗手雷	LV20	$32250
Treasure Bearer	提高携带宝物时的移动速度	LV24	$43500
Sure Foot	不会因爆炸的影响而倒地	LV26	$52500
Launch Man	提高M32-Hammer的弹药量	LV28	$58500
Monkey Man	提高攀爬时的速度	LV32	$72000
Scoped In	减缓中枪后准星的摇晃幅度	LV36	$87000
Deposit	取得奖章时获得的资金增加	LV40	$98250
Rocket Man	提高RPG-7的弹药量	LV44	$120000
Revenge	死后原地掉下一颗手雷	LV48	$134250
Half Loaded	减少每个弹夹的弹药数量	LV54	$400000
Come Get Some	距离近的敌人可以透过墙壁看到你的名字	LV58	$2000000

所有皮肤一览

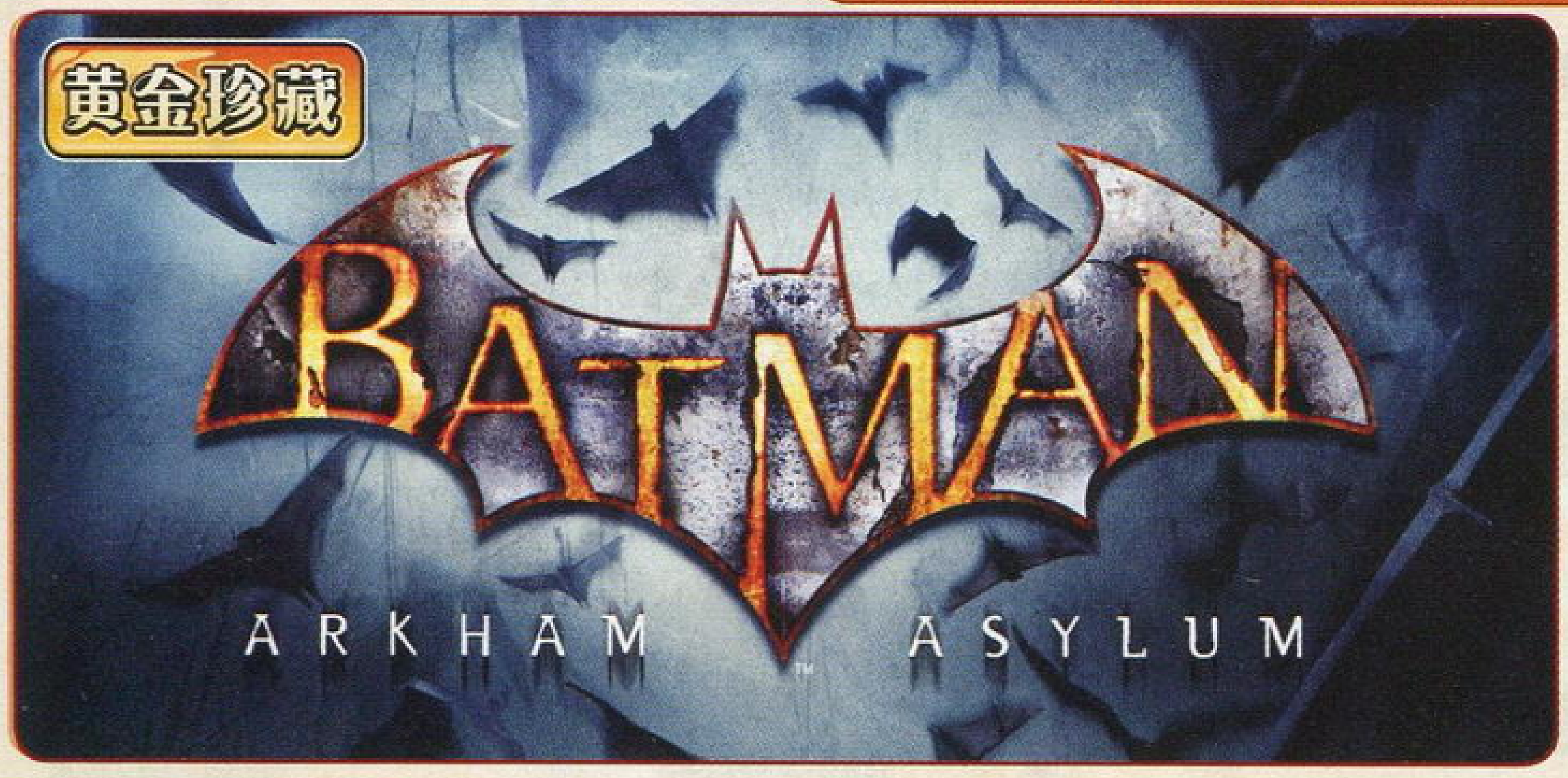
角色	价格	备注
英雄皮肤		
德雷克	免费	–
克洛伊	免费	–
沙利文	免费	–
丹津	免费	–
艾莲娜	免费	–
盗贼装德雷克	$20000	网战等级到达10级后解锁
冬装克洛伊	$50000	网战等级到达20级后解锁
冬装艾莲娜	$100000	网战等级到达30级后解锁
摄影师杰夫	$100000	网战等级到达30级后解锁
冬装德雷克	$250000	网战等级到达40级后解锁
卡尔·雷佛	$1000000	网战等级到达50级后解锁
肥胖德雷克	$2000000	网战等级到达60级后解锁
马可波罗	免费	取得白金奖杯后解锁
反派皮肤		
角色	价格	备注
德拉甘	免费	–
汀莱姆	免费	–
萨克	免费	–
洛百克	免费	–
维多立克	免费	–
骷髅士兵	$20000	网战等级到达10级后解锁
哈利·费恩	$50000	网战等级到达20级后解锁
盗贼装费恩	$50000	网战等级到达20级后解锁
冬装的费恩	$100000	网战等级到达30级后解锁
左朗·拉札雷维奇	$250000	网战等级到达40级后解锁
德拉查上尉	$1000000	网战等级到达50级后解锁
成吉思汗	$1500000	打通最高难度后解锁
斯坎诺	$2000000	网战等级到达60级后解锁

网战中的奖章一览

奖章不仅可以增加金钱，更是荣誉的象征，所有已获得的奖章情况可以在菜单中查看。有些奖章的难度非常高，而且条件很苛刻，无论合作与对战模式都有。不过庆幸的是这些奖章都不会对应奖杯……不然一定得难倒一大片人。

名字	获得方法
对战奖章	
Captured/抢占	在夺宝模式中我方抢到一次宝物
Assistan/助攻	帮助其他队员干掉5个敌人
Afterlife/来世	当你被干掉的一瞬间干掉对方
GunSlinger/手枪专家	一场比赛中用手枪干掉5个敌人
Commando/长枪专家	一场比赛中用长枪干掉5个敌人
Fiticuffs/格斗入门	一场比赛中近身格斗干掉2个敌人
Big Brawls/格斗专家	一场比赛中近身格斗干掉5个敌人
Streak/连杀入门	一场比赛中一次连杀5人
Fury/连杀高手	一场比赛中一次连杀10人
Rage/连杀专家	一场比赛中一次连杀15人
Rampant/连杀达人	一场比赛中一次连杀20人
Drop It/豪夺	夺宝模式中干掉一个正在搬运宝物的敌人
Double Down/一石二鸟	同时干掉2个敌人
Tripled/一箭穿心	同时干掉3个敌人
Connect Four/人挡杀人	同时干掉4个敌人
Five Not Alive/所向披靡	同时干掉5个敌人
Wipe Out/无所不能	同时干掉所有个敌人
Fire In The Hole/手雷达人	同时炸死3个以上的敌人
BBQ/眼疾手快	用煤气罐炸死一个敌人
Expansionist/抢旗专家	抢旗模式中拿下5面旗帜
Assassin/刺客	背后一击必杀3个敌人
Ninja/忍者	背后一击必杀5个敌人
Pull Down/拽落	把一个敌人从高处拉下来
Kick Off/踢落	把一个敌人从高处踢下去
Perfect/完美	一次都不死完成一场比赛
Triple Threat/三项全能	一场比赛中先用长枪干掉3个敌人，再用手枪干掉3个敌人，最后用手雷炸死3个敌人
Spray and Pray/盲射专家	用盲射干掉5个敌人
Half Blind/半盲人	装备Veiled技能干掉5个敌人
Get Off My Lawn/滚开	装备Invalid技能干掉5个敌人
Miserly/精英	装备Half Loaded技能干掉5个敌人
Duck and Weave/匍匐前进	装备Glass Jaw技能干掉5个敌人
Ego ManiacEgo Maniac/疯狂	装备Come Get Some技能干掉5个敌人
Head Hunter/爆头达人	以爆头的方式干掉3个敌人
The Long Ranger/狙击达人	在70米以外用狙击枪干掉3个敌人
Shut' em Down/终结者	终结1个敌人的连杀（5连以上）
合作奖章	
名字	获得方法
Treasure Hunter/财宝猎人	合作模式下找到5个宝藏
Medic/护理专家	合作模式下治疗同伴5次
Big Bang/大爆炸	合作模式下一颗手雷干掉3个敌人
Purple Heart/菜鸟	合作模式下被同伴治疗10次
Punch Out/格斗家	合作模式下近身格斗击倒5个敌人
Killer Combo/连击专家	Combo等级达到10级
Let' Em Go/放他走	解救一个正被敌人勒住的同伴
Covert Ops/教官	合作模式下背后一击必杀5个敌人
Heat Seeker/火箭筒专家	合作模式下一发火箭弹干掉3个敌人
Master Chef/电光火石	合作模式下引爆煤气罐干掉3个敌人
Easy Rider/无处可躲	合作模式下引爆汽车干掉3个敌人
Dead Eye/死亡之眼	合作模式下用狙击枪迅速干掉3个敌人
Gift Giver/协助之王	合作模式下助攻队友干掉50个敌人
12 Parsecs/迅速果断	15分钟内完成一次合作模式
Masters of the Universe/王者	完成一次"疯狂难度"的合作模式
Back to Back/背靠背	限定两人完成一次"疯狂难度"的合作模式

黄金珍藏





蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Eidos/Rocksteady	动作冒险
多机种 Batman: Arkham Asylum		美版
2009年8月25日	1人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：16岁以上

游戏文化

黄金眼

黄金眼评分

27

满分 30

这是忠实原著的诚意之作，再挑剔的蝙蝠侠 FANS 也会为之起身鼓掌。

REVIEWED BY | 雷电　游戏时间 **40** 小时以上

在玩过本作之后，我们很容易将之与前年的黑马作品《生化奇兵》相提并论，这样做的原因很明了：虚幻引擎 3 做出的游戏画面有些相似；主题黑暗，正义与邪恶之间的关系微妙；敌人是疯狂的怪人；剧情和表演给人强烈冲击感。

战斗的感觉 干净利落

拳拳到肉的欧美动作游戏不多，大部分美式动作游戏都让主角拥有强大的能力，如果再说到超级英雄游戏，那主角更是上天入地无所不能，激光波、地图炮乱放，但是作为蝙蝠侠——一个比常人稍稍强那么一点点的男人，凭借自身的能力和科技装备身陷强大的敌人之中，打斗过程自然多了一分细腻的情节。看清敌人的行动，判断他们的下一步计划再出拳攻击，以静制动自然也是蝙蝠侠的战斗准则，当敌人发动进攻的时候，破绽便显露无疑。游戏中没有一长串输入指令的连续技，玩家需要同时按下的按键最多也就 2 个。没有华丽的连续技和连续按键的成就感，想打就按攻击键；敌人倒地就追击；敌人拳头快要正中自己就按反击键；敌人用武器就拜斗篷眩晕。虽然看似如此简单，但是游戏的实际战斗过程却非常有趣，考验的就是玩家的反应，至于攻击，只要玩家连续按下攻击键并把握好出招方向，蝙蝠侠巨大的拳头和强有力的双脚就会猛力地招呼在敌人身上。随着游戏的进行，蝙蝠侠会学会更多的技能，9 种攻击方式自由应用使得战斗过程多样化，将干净利落的招数连在一起，毫发无伤地放倒场景内的所有敌人的成就感让人满足。

斗勇之外 还要斗志

蝙蝠侠是侦探出身，潜行的技术当然不可小觑：进入侦查模式会让整个画面变成暗蓝色，所有需要互动的重要道具和环境要素都换上显眼的颜色，一目了然；使用滑索、蝙蝠爪、炸弹、密码破解器让道路畅通无阻；利用钩爪在高低平台间自由来往；巨大的斗篷可以让蝙蝠侠在空中停留的时间更长；灵巧的身手让蝙蝠侠的脚步轻盈。他就像黑暗洞穴中的黑色蝙蝠，恶人闻风丧胆的蝙蝠人，在影子中瞧瞧接近敌人的背后，伸出强有力的双手，紧紧勒住敌人的脖子……

隐晦的精神世界

在疯人院所处的小岛上，蝙蝠侠要对付数不清的恶棍，他们的目的很直接——杀死蝙蝠侠。但是要知道，蝙蝠侠自己却是不杀人的。游戏中，经蝙蝠侠之手失去战斗能力的家伙都是进入昏迷状态。而那些死去的人，都是疯狂的罪犯的所为。终极的邪恶就要用终极的正义去对抗，而终极的正义如何实现？他有自己的道德准则，在群众敏感区域的边缘进行着自己的计划，维护着自己心目中的正义。这种行事作风，受到大部分人的质疑，哥谭市的人民，在蝙蝠侠的保护下，在罪恶的黑暗中过着属于自己的一小份宁静生活，然而蝙蝠侠永远是黑暗中的骑士，他凌驾于法律之上打击着终极的邪恶，而自己也承担着法律意义上的正义的追代。蝙蝠侠的那些有着各种各样精神问题的敌人们，都代表着蝙蝠侠的一种人格意识。这部资深的漫画中，作者想要表达的太多，游戏中也为我们展现了蝙蝠侠的另一面，虽然没有他拼上性命保护的人们对他的责难，但是通过 3 个噩梦也将蝙蝠侠这个形象最大限度地表现得有血有肉：童年的布鲁斯·韦恩在犯罪小巷失去自己的父母，这种恐惧他要全部偿还给恶人，黑暗中的蝙蝠是他的化身，他有自己的恐惧，他只是比常人强那么一点点的男人，在稻草人迷幻剂营造的噩梦中，旋转于魔境般的破碎空间里，蝙蝠侠正视自己的恐惧，玩家要亲手将蝙蝠灯三次对准象征着蝙蝠侠自身恐惧的巨大稻草人。三个梦境让人惊叹，是本作的最大亮点。

深入的探索也充满乐趣

对于国内玩家来说，看过《蝙蝠侠》漫画原作或动画系列的人非常少，那么阿克汉姆疯人院也就相对陌生一些，它关押着蝙蝠侠抓到的所有在哥谭市捣乱的恶人。这样的疯人院，其实更接近监狱，而且要想关住这些罪大恶极的坏蛋，一定要比一般的监狱更加严防死守，Foxriver 这样的地方在疯人院面前简直是小场面。小丑的人从内部着手瓦解，小丑女扮演着重要的辅助角色，将整个疯人院在很短时间内占领，并且将那些机关都反过来对付蝙蝠侠，但是也正是这复杂的像迷宫一样的巨大疯人院，让蝙蝠侠能够藏身于暗影之中，在遍布各个角落的通风管道间来去自如，静悄悄、无声无息地将敌人一个接一个打晕。当摆平所有的坏人之后，小岛上还有数不清的秘密等着玩家去探索，有出谜人这个角色的存在，就不愁没有等待破解的谜题。5 种总共 240 个隐藏道具分布在整个岛屿的犄角旮旯里，找到最普通的绿色问号奖杯、摧毁小丑叮咣乱响的假牙；根据出谜人的谜语找到相应的解答谜语的道具；在侦查模式将分别印在不同平面上的问号组合起来；找到记录着疯人院犯人的审查录音的磁带；用特殊编码记录着阿克汉姆历史的石板。通过寻找隐藏要素，玩家将能更深入地了解疯人院的历史和《蝙蝠侠》的世界观。通过寻找隐藏道具解开的数十个漫画角色的生平传记内容让这些没有出现在游戏中的角色也露上一面，大多是以谜语的谜底形式以能够代表角色鲜明性格的道具陈列在场景中，这让漫画的 FANS 感到制作组的万分诚意；在生平菜单中还可以听游戏中重要角色的入院审查磁带，通过录音将角色形象塑造得更加鲜活；通过找到古老的石板获取阿克汉姆的历史知识。由此可见，并不是让玩家为了"寻找道具"而探索，而是为了"探索整个世界"而探索。

说到寻找隐藏要素，就不得不说非常体贴的秘密地图，大多数游戏的隐藏道具的寻找都没有给玩家留太多线索，你就像飞虫一样在场景中四处乱撞，而本作中提供了秘密地图，找到每个场景的秘密地图后，菜单中的电子地图上就会显示出密密麻麻地未解开隐藏要素地点，非常体贴。



▲剧情黑暗，充满暴力元素。



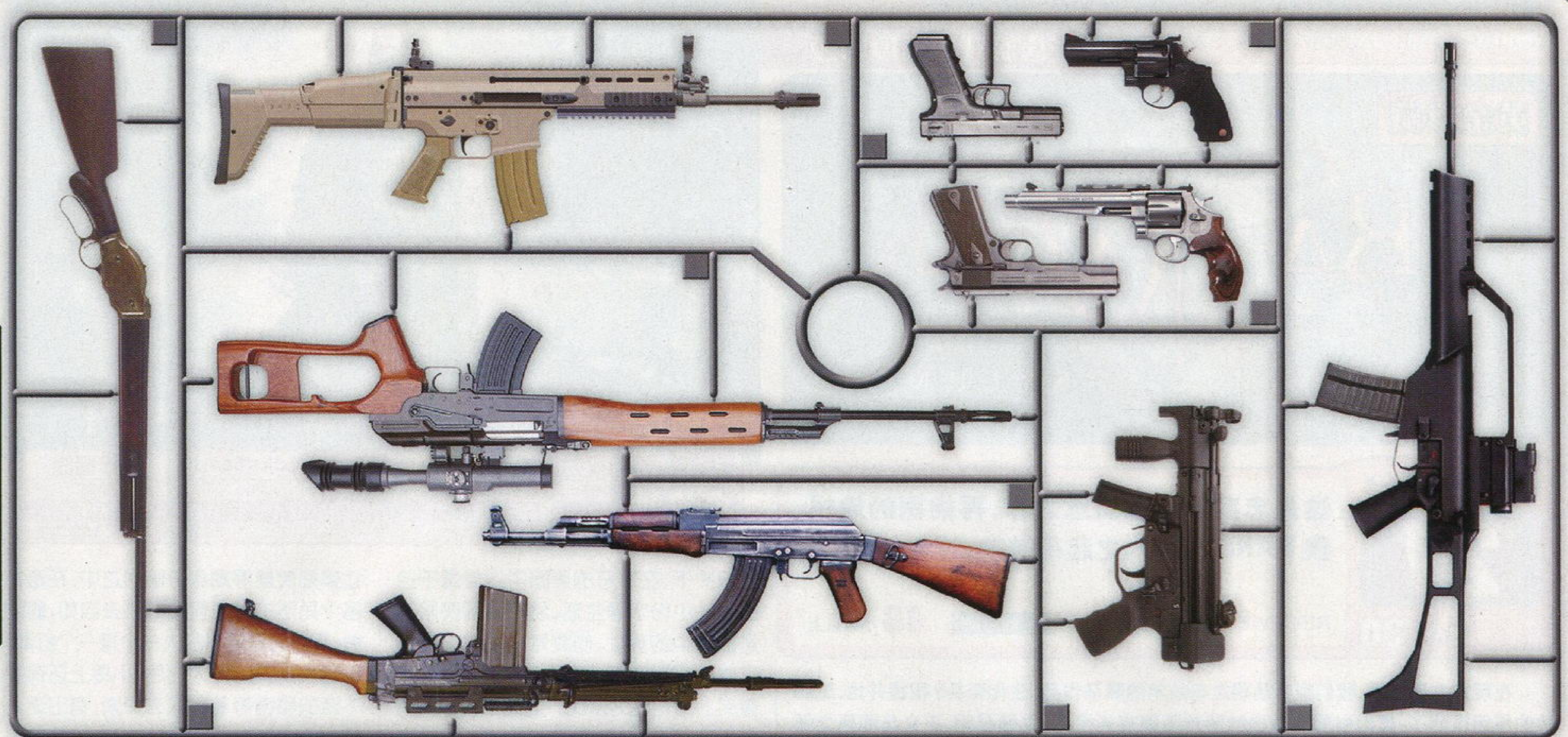
▲破碎空间中梦游魔镜般与稻草人——蝙蝠侠内心的恐惧——展开对决。



▲数场BOSS战特色十足，BOSS级角色刻画得非常成功。



▲3D模型欣赏模式非常精美，值得FANS细细品味每个优秀的角色建模。



开启战争之门的大卫投石机

——射击游戏与现代枪械漫谈

文 炎骑士 美编 木仙

送走了德雷克，又迎来了"第二次现代战争"。不到一个月的时间内接连出了两款跟枪械有关的超一流大作，估计此刻所有"车枪球"游戏玩家的肾上腺素指数都会提高一个等级。两款游戏中出现了大量的枪械，特别是在新近的《现代战争2》中，可供我们选择的枪械之中多了许多新面孔。武器种类的丰富是件好事，不过在游戏的过程中，面对随处可见的陌生枪械，很多朋友却突然不知道如何选择了。别急，在接下来的这篇特企中，我们就会把一些经典的老枪和初次露面的后起之秀整合到一起来作介绍。虽然不敢保证您在看过之后成为半个枪械专家，但至少做到在最短时间内在一对武器中挑出最称手好用的那一支来！

特别企划 SPECIAL FEATURE

手枪篇



格洛克 17 | Glock 17

每篇文章都要有一个好的切入点作为开端，对于这篇以枪械为主题的文章来说自然也是如此。在浪费了好些脑细胞之后，我决定用产自奥地利的格洛克 17 手枪作为第一个介绍的对象，原因只有一个：在它的身上可以找到代表着现代手枪发展潮流的第一个重要标志——特种工程塑料的大量应用。

其实，格洛克 17 并不是世界上第一支大量采用工程塑料制造主要零件的枪械。因为早在 1968 年，当时联邦德国的 H&K 公司便推出了应用工程塑料部件的、有着"人民手枪"之称的 VP70。尽管诞生在四十年以前，但就算是现在，VP70 的整体造型也算得上是非常前卫，可惜这支造型前卫的手枪虽然有着不错的性能，但由于设计理念与实际应用脱节，最终还是没能实现成为"人民手枪"的愿望。

言归正传，我们将时间指针拨回上个世纪的 1980 年。当时的奥地利军方为了替换掉部队中服役多年的瓦尔特 P38 而面向各大枪械制造商发出了招标书，然而最后参加竞标并取得最后生产合同的，却是之前在单兵武器设计领域毫无建树的格洛克公司。结果虽然出人意料，格洛克 17 之所以能够战胜竞争者取得最后的胜利，显然是有一定原因的。除了前文提到的大量采用工程塑料之外，格洛克 17 还采用了当时非常先进的扳机式保险装置。传统手枪为了防止走火，通常会设置有专



■格洛克 18 与基本型最大的外观区别在于握把上方机匣一侧的圆形快慢机，用于控制全自动射击


■格洛克手枪已经发展成为一个庞大的系列

门的保险杆。然而那些新手菜鸟往往会在危急关头忘记解脱保险。可想而知，在慌乱之中面对歹徒的枪口而无法开枪自卫，将会面临怎样的后果。扳机式保险的优点在于：无须额外的保险装置，即便是子弹已经上膛，也可以保证携带时的万无一失；射击时，射手首先扣动扳机至第一阶段以解脱保险，继续扣动扳机便可以令子弹射出枪膛。除了这两个优点之外，格洛克17还具有非常出众的可靠性。曾经有专门针对该枪的破坏性试验，将格洛克17进行诸如深度冰冻、沙尘侵蚀、深埋入泥浆、浸入水下甚至卡车碾压等手段处理，随后将样枪进行数百发子弹的连续射击测试，仍然不会出现故障！

既然拥有如此之多的优点，那么获得各国军警部队的青睐也就是理所当然的事情了。当年名不见经传的小公司因为制造出这样一支手枪而一跃成为世界顶级的枪械制造商。格洛克17手枪也逐渐发展出了多种口径、成为了拥有不同性能和应用方向的庞大枪族。在刚刚发售的《使命召唤 现代战争2》中，我们就有机会使用到格洛克17的直接派生型——格洛克18，它与基本型的最大区别在于可以进行全自动发射。由于更换了专用的容量加大型弹夹，格洛克18最多可以携带超过30发子弹，这也是我们在游戏中看到其弹夹长出一截的原因。

也许你要问，为什么格洛克公司设计制造的第一支手枪不用数字1作为代号。有一种解释是，格洛克公司的总部座落于奥地利德意志瓦格拉姆市的A-2232豪斯费尔德斯特拉贝大街17号（名字很拗口），所以这第一支手枪就以公司的门牌号作了生产代号。

柯尔特 M1911 | Colt M1911

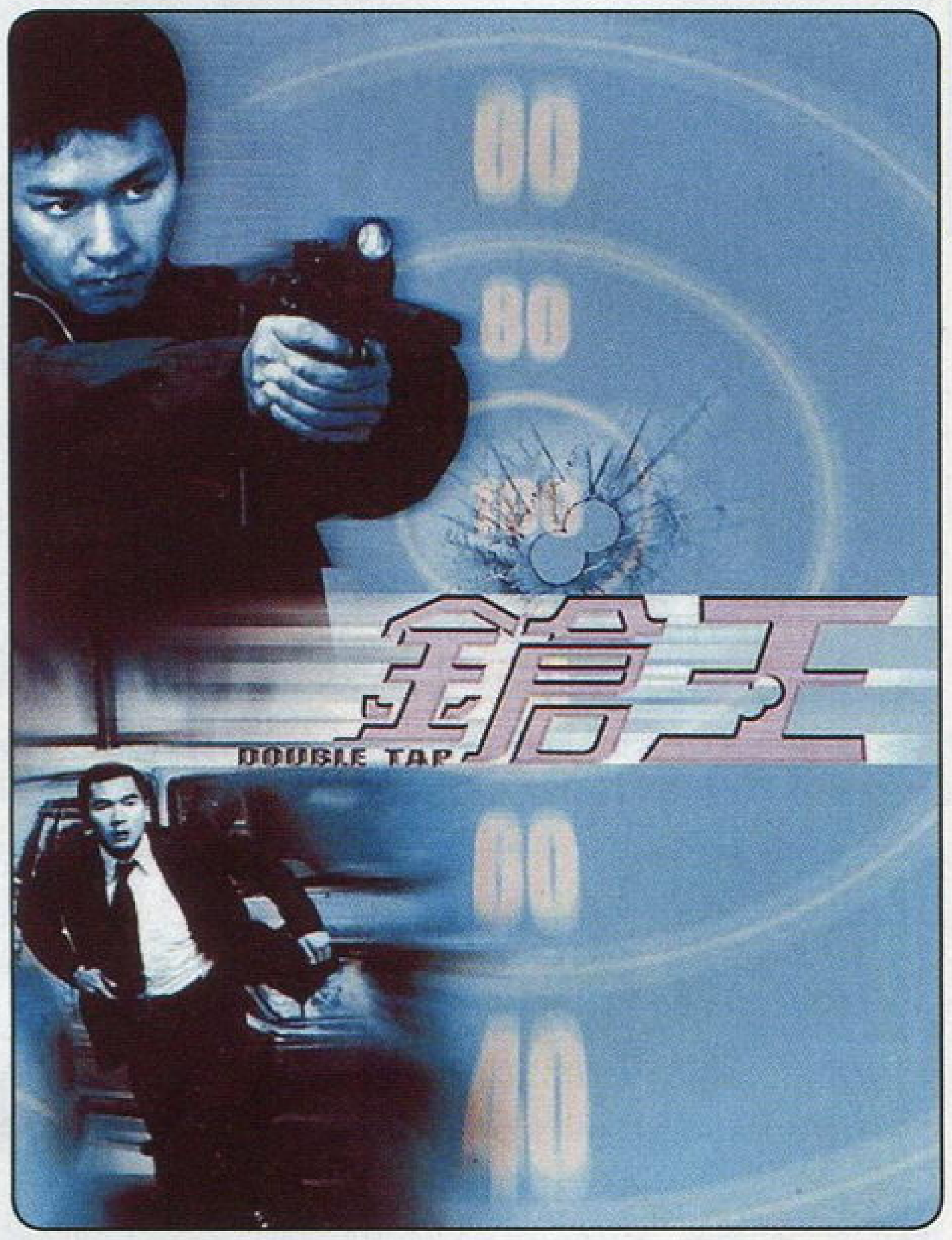
提到柯尔特M1911手枪，就不得不提它的设计者——著名枪械设计大师约翰·摩西·勃朗宁(John Moses Browning)。这位极富才华的枪械大师在其一生中设计出了多种流传后世的经典作品，而M1911手枪则是诸多经典之中最为耀眼的明星。柯尔特M1911手枪诞生于勃朗宁先生与美国柯尔特公司签约合作的时期。套用现在的说法，柯尔特公司在这个时期一度"独占"勃朗宁的设计成果。勃朗宁在这个时期设计出来的手枪结构原理被后人称为"柯尔特-勃朗宁"自动原理，应用这种原理生产出来的手枪均带有"柯尔特-勃朗宁"的冠名。

在M1911诞生的年代，自动手枪还是一种新生事物，当时的世界各国军警部队中主要以转轮手枪



作为自卫武器。转轮手枪有着相对简单的结构和较高的可靠性，由于转轮座（转轮弹仓）的特殊结构，就算遇到哑弹，只要再次扣动扳机就可以继续进行射击。然而，转轮座容弹量较低的先天缺陷却始终制约着自卫时的火力持续性。美国人在与菲律宾土著发生的武装冲突中因为这个问题曾经吃过大亏。所以，获得一种口径更大、威力更大、弹药携带量更多的新式手枪就成为了一线官兵梦寐以求的愿望。几经波折之后，勃朗宁设计的新式半自动手枪——M1911终于诞生了。相比转轮手枪，M1911的结构变化可谓翻天覆地：借助后坐力完成自动装填的循环过程、采用弹夹式供弹机构以及威力更大的.45英寸(11.43毫米)新式手枪弹。成功的设计加上高度的可靠的性，M1911最终被美军选中成为了制式手枪。

历经了两次世界大战、朝鲜战争、越南战争，M1911及它的改良型M1911A1一直服役到了上个世纪八十年代。尽管最终被源自意大利的伯莱塔M92所代替，但这支老枪却早已成为无数玩了一辈子枪的老兵和枪械爱好者的情感寄托。勃朗宁大师划时代的设计也令这种身经百战的武器始终活跃在国际自卫武器市场上。世界各大知名枪械制造商所推出的无数派生型令M1911的光辉得以持久延续下去。在目前最具权威性的民间射击运动组织——国际实用射击联盟，即I.P.S.C.(International Practical Shooting Confederation)所创立的比赛中，诞生于近一个世纪以前的M1911依然占有主



导地位，这不能不说是一个奇迹。香港导演罗志良曾于2000年执导过一部风格上比较另类的动作片《枪王》，影片的主演为方中信和已经英年早逝的张国荣。片中对I.P.S.C.的比赛规则细节有着非常到位的描写。张国荣在片中施展的"Double-tap"技巧正是对M1911得以占据这项运动主导地位的完美解读。

柯尔特 蟒蛇 | Colt Python

前文已经提到，转轮手枪与现代自动/半自动手枪相比的最大缺陷就在于容弹量过少。经过二战之后几十年的发展，如今的自动手枪已经遍地开花，但转轮手枪仍然散发着独特的魅力。而体现这种魅


■标准型号的蟒蛇转轮手枪

力的最主要原因，就是以"麦格奴姆"弹为首的特种手枪弹所代表的大威力。麦格奴姆手枪弹(magnum)又译作马格南、麦林，这种手枪弹最初是由另一家美国枪械公司史密斯&韦森(S&W)基于以往的弹种研制的。它与普通手枪弹的最大特点在于较长的药筒（俗称弹壳），而较长的药筒显然意味着更高的火药容量，击发子弹时大量火药迅速燃烧所产生的能量转化为推动弹头前进的动能，获得高动能的弹头在集中目标后所产生的破坏效果自然也就高于普通的手枪弹了。另外，特制的弹头结构设计也更加有助于弹头击中目标后的能量释放。相比普通手枪弹的高速运动特性，麦格奴姆弹可以在目标体内造成更大的空腔效应，这也是我们在《生化危机》中可以用转轮手枪将丧尸爆头的直接原因。麦格奴姆弹之所以不能在现代自动手枪上广泛应用，除了其药筒过长不便放在握把中的弹夹内之外，还有一个原因就是自动手枪相对精密和复杂的内部结构无法


■两种拥有不同枪管长度的M629

承受高装药燃烧时产生的高温高压。相比之下，转轮手枪的弹仓设计则可以满足这种子弹的击发和存放要求。现代自动手枪中最广为人知的、可以使用麦格奴姆弹的，大概就只有"沙漠之鹰"了。而这种手枪所采用的内部结构已经不同于一般的自动手枪，而是更加接近步枪。

蟒蛇转轮手枪并不是惟一使用麦格奴姆弹的手枪，也不是性能最好、威力最大的转轮手枪。它之所以能够有如此之高的名气，主要还是因为曾经一度作为美国警察的配枪。到了1986年，尽管洛杉矶警察局率先跟随军方选择了伯莱塔M92F作为制式武器，但由于柯尔特公司的生产线关闭和蟒蛇转轮手枪的经典程度，市场上的售价反而迅速上升。蟒蛇在游戏中露面的机会并不多，在《生化危机》的初代中，这种转轮手枪成为了对付猎杀者的利器。在系列的后续作品中，更多出现的则是S&W公司的M629转轮手枪。后者的口径比蟒蛇更大，威力自然也就更大(.44英寸对.357英寸)。《现代战争2》中出现的那支转轮手枪从握把的造型来判断，应该是蟒蛇的进化版——采用.44口径的“水蟒”。在前不久发售的《未知海域2》中，德雷克的老搭档苏利文也对这类大号转轮手枪情有独钟。尽管游戏中并没有给出直接的型号，不过从外观和口径上判断，应该是M629。

真正的神枪

每个枪械爱好者都有自己钟情的手枪：有的人喜欢柯尔特M1911，有的人则喜欢沙漠之鹰，还有的人古老的毛瑟驳壳枪。然而，可曾有人想到，这个世界上是否真的存在有一种能够接近于完美无缺的神枪呢？曾经有人对神枪的标准下过定义：

1. 射击精度极高，至少能够达到并超过步枪的平均标准。能够在步枪的射击距离上达到接近步枪的射击精度。
2. 超一流的可靠性，即使发射上万发的子弹，也不会出现哪怕一次故障。
3. 经久耐用，全枪的主要零件可以经受住远超其他同类武器的磨损，并且始终能够保持稳定的射击精度。
4. 存世数量少，最好是手工打造的极品。

在有了上面这四条界定之后，世界上绝大多数现役和已经退役的手枪恐怕都无法满足神枪具备的标准。包括格洛克、柯尔特、H&K、FN等一大批国际知名枪厂的招牌产品都将被无情地刷下来。这么说，是不是根本就不存在真正的神枪呢？当然不是。惟一的答案就是，出自瑞士的SIG P210手枪。

SIG P210之所以能够完全符合神枪的四条标准，与它所处的年代有密切的关系。其一，在经历了二战的战火考验之后，富有经验的枪械设计师对战争双方阵营中的自动手枪结构有了更为直观的了解，通过对比和总结各种手枪的优缺点，设计师初步具备了开发一种完美武器的基本条件；其二，SIG P210诞生于上世纪四十年代末，工程塑料在当时并没有被应用于枪械的制造，为了能够加工出高标准的枪械零件，就必须要非常有技术经验的工匠，而枪械的制造材料几乎都是专用的钢材；第三，对于近现代热兵器制造技术飞速发展的欧洲国家来说，各国的军队规模往往都不大，但对武器的质量要求却有着极高的要求，不论是英国、比利时、德国、奥地利还是瑞士，皆是如此。基于这些条件，SIG P210的性能品质自然就得到了全面的保证，而且由于装备数量和生产方式的限制，导致其最终存世的数量极少。那么，今后会不会出现一支能够媲美甚至超越SIG P210的手枪呢？很遗憾的是，答案是否定的。因为手枪在战斗中毕竟只能用于自卫，较高的射程和精确度没有太多的实际意义。现代化工业生产的最基本要求就是简化工艺、保证质量和生产效率，任何商人都不会为了制造一支性能极端出众的手枪而不考虑成本问题。所以，SIG P210就成为了现今存在的、惟一的神枪。

可惜的是，对于这支神枪，我们至今不曾在任何一款游戏中见到过它。在自动武器遍地开花的今天，即便将这支神枪加入到某款游戏中，恐怕它的优异性能也无法得到充分的体现。也许SIG P210原本就只是一件艺术品，博物馆才是它最好的归宿。



突击步枪篇





TAR-21



《现代战争2》中出现了不少的新枪怪枪，出自以色列IMI公司的TAR-21也是其中之一。这个位于中东地区的犹太国家有许多领域值得其他国家学习，这其中自然也包括枪械领域。TAR-21属于Tavor系列突击步枪(枪族)的成员，IMI研制这支枪的目的是为了替换以色列国防军所装备的M16系列步枪。各位不要小看以色列的技术实力，实际上对于身处中东阿拉伯世界的以色列来说，由于所有的武器都要经受沙漠恶劣环境的考验，所以能够获得批量生产的任何产品往往都有着过人的品质。不过，造型设计前卫的TAR-21也遭到了一些批评家的质疑，例如该枪虽然顺应时代潮流采用了利用电池供电的光学瞄准具，但却没有可靠的备用机械瞄准设备，另外在价钱上也比美国人提供的M4A1卡宾枪昂贵。

FN F2000

如果你觉得TAR-21的造型已经足够前卫，那么比利时FN打造的这支F2000突击步枪绝对可以称得上是“外星武器”了。不论从各个角度来看，它都更像是《光环》中的武器。F2000突击步枪全称为“F2000模块化突击武器系统”，是枪械大厂FN公司早在1995年就立项研制的新一代步兵武器系统。这种武器第一次在世人面前公开展示的时间是2001年由阿拉伯联合酋长国主办的阿布扎比国际防务展览会上。尽管依然采用北约标准的5.56mm口径，但F2000在设计之初就将模块化的概念融入其中。士兵可以根据战场环境的实际需要来安装外挂装备，例如40mm枪挂榴弹发射器。第一眼看上去，方头方脑的F2000完全没有传统武器的那份杀气，并且显得粗大笨重。而事实上，整个武器系统的结构设计都是从符合人体工学的方向出发的，整枪的握持操作极为舒适，射击时的后坐力甚至可以忽略不计。F2000甚至还安装有简易的电子火力控制系统，用于配合光学瞄准具进行弹道计算以提高射击精度。通过预先编程，还可以适应未来可能出现的新型弹药(具有不同飞行弹道的各种枪榴弹)。由于这支枪属于近年来才出现的后辈新秀，所以在游戏中出镜的几率并不高。即便在《现代战争2》中，这支枪的出现频率也不是很高，也许这只是游戏开发者提供给玩家的一种新鲜选择。总的来说，游戏中出现的F2000还是比较好用的。



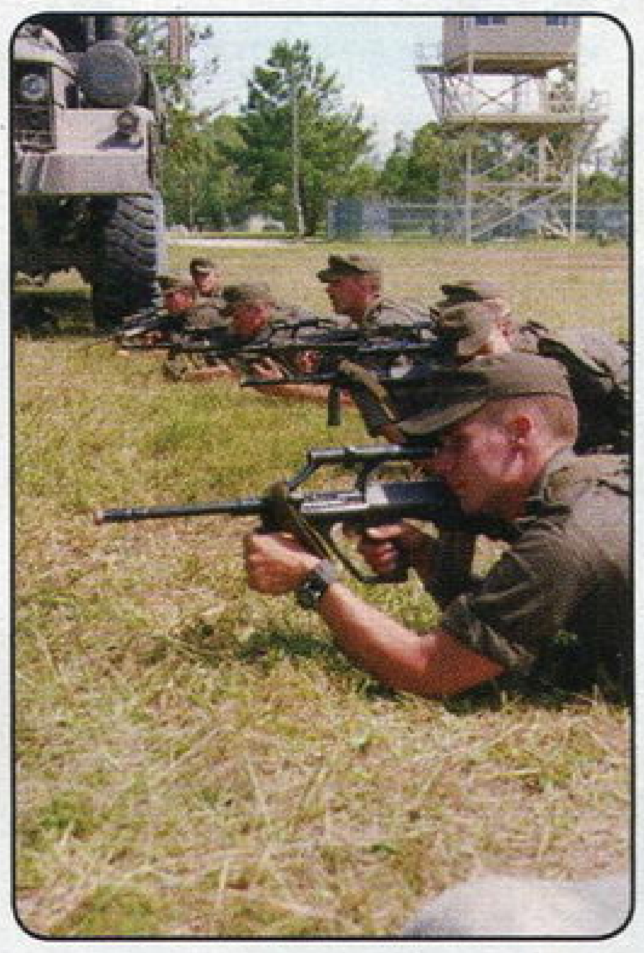


■不完全分解状态的F2000

AUG



源自奥地利斯太尔－曼利彻尔（Steyr-Mannlicher）公司的AUG步枪已经不止一次出现在银幕和游戏中了，对于所有曾经热衷《反恐精英》的游戏老鸟来说，"B44"的代号是一种听起来更加亲切和熟悉的称呼。射击精度不低于比利时的FN FAL步枪、重量不得超过美制M16、长度不得超过现代冲锋枪（似乎是一个模糊的定义）、可靠性又要比得上俄国人的AK-47，这样的技术指标看起来的确有些过分。不过，最终被制造出来的AUG还是达到了标准，这也为它迈入世界名枪之林奠定了基础。就算是拿到今天，AUG的造型也显得非常前卫，不过这支枪的资历却相当老，已经有超过40年的历史了。AUG不是世界上第一支采用无托结构的步枪，但却是公认的、在商业上最为成功的无托式突击步枪。除了被奥地利军方采用之外，包括突尼斯、阿曼、新西兰和沙特阿拉伯等国家的部队都先后选择了AUG，澳大利亚更是获得原厂的特许生产权和出口权，英军的SAS和美军的海豹突击队这两支著名的特种部队也采用了AUG。有意思的是，SAS等经表示宁愿继续使用老旧的FN FAL或采购美国的M16A2步枪，也不装备本国生产的SA80，AUG则是SAS惟一青睐的无托步枪。至于SA80，虽然也是采用无托结构，但在综合性能上根本就不能同AUG相提并论。事实上，SA80是绝对意义上的失败设计，以至于在北约成员国制造的枪械中成为垃圾武器的代名词。在《现代战争2》中，同属SA80枪族成员的L86轻机枪与AUG的轻机枪型号都有登台亮相，有兴趣的朋友不妨对比一下两支枪在游戏中的性能。在我写下这些文字的同时，作为"《使命召唤》重度痴迷患者"的脆薯条正端着AUG在游戏的第二关"Cliffhanger"中畅快地射杀杂兵。光是从清脆的枪声中就可以判断出AUG是一支难得的好枪。至于L86，希望它在现实中那经典的"掉弹夹"故障不会在游戏中出现！（笑）



FN FAL

在二战后出现的自动步枪之中，有三支步枪得以在较大的范围内应用：M16系列靠着美国人的外交策略一度成为了许多国家政府军部队中的制式步枪；俄国的卡拉什尼科夫AK-47凭借着低廉的价格和极高的可靠性成为了民间游击队乃至恐怖分子的标准武装；比利时的FN FAL，一方面曾经广泛应用于西方国家，一方面又被西方的雇佣兵带到了世界的各个角落，因而成了名副其实的雇佣兵之枪。比起其他两支枪，FAL步枪的身世要坎坷许多，在它诞生之初，由于北约国家内部的弹药口径统一问题，而分别派生出了采用公制口径的FAL和采用英制口径的LAR（FAL是法语Fusil Automatique Leger，即"轻型自动步枪"的缩写，与之对应的LAR则是Light Automatic Rifle，两者意思完全相同）。作为一支设计成功的经典步枪，FAL的射击精度自然不用怀疑。不过相比M16和AK-47，FAL的世界各国军队中服役的时间要短上许多。在以色列服役的FAL步枪无法在沙漠环境下可靠工作，没过多久就被以色列本国参考AK-47结构设计的伽利尔突击步枪所代替。时至今日，M16和AK-47还在某些国家和地区作为步兵的主力武器使用，而FAL的身影却已经很难见到了。有意思的是，在前不久的《未知海域2》中，昔日的三大名枪同时出现在了游戏中：与M16同源的M4A1有着比较平均的性能；AK-47火力较强较强但枪口上跳严重；FAL的射击精度最高，不过只能进行3发点射，威力略显不足。



FN SCAR



如果不是枪身上的大段皮卡汀尼导轨以及时髦的沙色外表，大概不少人会认为这是一支传统老枪的现代化改造型号。而事实上，SCAR却是一支将实用化贯彻得最为彻底的新一代步枪。相比之下，那些造型过于科幻的概念武器，要么性能上无法达到质的飞跃，要么成本价格过于昂贵。

同其他新一代突击步枪一样，SCAR走的是强调模块化分解组合的设计路线。基于以往多种步枪的成功设计，SCAR进一步强化了整枪的零件分解便捷性和通用性。SCAR的机匣由上下两个部分组成，连接两部分的关键零件是两根销子，包括枪管在内的各部分零件都可以在短时间内迅速更换。设计定型之后的SCAR分为采用5.56北约口径的MK.16（SCAR-L）和7.62北约口径的MK.17（SCAR-H）。两种型号的部件通用率可以达到90%，据说在必要的时候甚至可以通过更换零件来发射AK系列步枪使用的俄制弹药。除了发射弹药口径的不同之外，还可以根据作战任务的需要在标准型、室内近战型以及狙击型之间快速转换。

其实，早在《现代战争2》出现以前，SCAR就已经在游戏中登台亮相。由育碧打造并于2007年发售的《幽灵行动 尖峰战士2》中，这支步枪就已经有过不俗的表现。特别值得一提的是，同样在《现代战争2》中，我们还有机会使用一种名为Bushmaster ACR的新式步枪，它与SCAR并无直接关系，但却在外观上非常相似。早在E3 09展会上公开的试玩影像中，我们就可以看到这支步枪活跃的身影，安装有心跳感应器的ushmaster ACR在游戏中大出风头。

无托式步枪的兴起

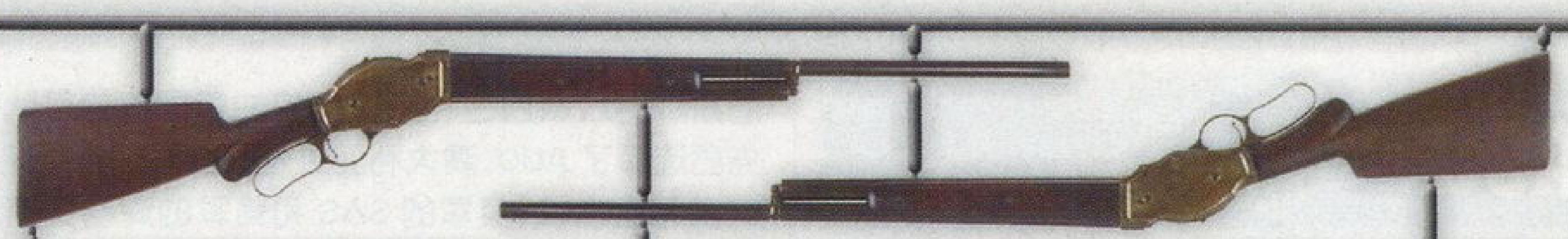


从二战时期德国人的Stg.44到战后的AK-47、M16，将弹仓／弹夹设置在握把和扳机前面的作法似乎已经成为了惯例。然而随着AUG的问世，"无托"结构开始进入人们的视野。更多的人开始认识到，原来步枪还可以这样设计。在这之后，法国的FAMAS、英国的SA80、中国的95式，以及前文提到的一系列诸多型号，都采用了无托结构。无托式步枪究竟有着哪些优点呢？最显著优势就在于可以大幅缩短枪的长度。由于将击发结构和弹夹后置，在不缩短枪管长度的前提下，整枪的携带更为方便。并且，无托式结构也有助于提高射击精度。不过，相比传统的有枪托式设计，无托式枪械也存在着不少的缺点。第一，瞄准基线较高，容易暴露射手的头部；第二，只能抵肩射击，操作不够灵活，不便于更换弹夹；在安装刺刀的前提下，无托式步枪在与有枪托步枪的拼刺中有明显的劣势。自从无托式步枪出现的那一天起，有托与无托的争论就从没有停息过。世界各国的枪械设计者和使用者也都在反复权衡两种结构的利弊。而在各国军队所装备的武器中，这个问题也先得非常突出。例如，美国军方一直以来都是推崇传统有枪托式设计的，但在有关下一代单兵武器的开发计划中，也曾考虑过采用无托式结构的方案。中国的95式无托步枪自1997年随驻港部队公开亮相后就一直受到国内枪械爱好者的广泛关注，并且也有着成为未来部队标准装备的趋势，然而在今年十·一国庆阅兵中，我们在看到这种无托式步枪的同时，还可以观察到另一种采用传统有托布局的新式步枪——03式突击步枪。



■驻港部队开放日上展出的95式步枪

霰弹枪篇



温彻斯特 1887
Winchester 1887

这支枪的名字和它诞生的年代一样显得那样古老。对于这种老古董，大概博物馆才是最好的归宿。然而，一些人偏偏喜欢开玩笑，把这些怀旧的老枪硬生生拖到现代战争之中。也许，像这样的老枪，最终还是要在战士的手中发挥最后一点作用吧，哪怕这个战士来自未来！

什么是枪械的杠杆动作原理？这个问题实在是太过专业了，就算是在允许民众携带枪支的美国，大概那些新生代枪手也不见得知道这是一种怎样的结构。那么好，我准备给大家最后一个提示：“你看过电影《终结者 2》吧？”如果你的回答是肯定的，那么我就可以将话题继续下去了：“还记得终结者手中的那支老式霰弹枪吧？”OK，两次肯定的回答，你曾经在影片中看到的这支枪，就是一支采用了杠杆动作原理的老式霰弹枪，它就是这段文字所要描述的对象——温彻斯特 1887 杠杆式霰弹枪。提到这支枪，依然不能错过它的设计者，枪械大师勃朗宁。在设计这支枪时，勃朗宁先生尚未与柯尔特公司展开合作。杠杆式原理的独特之处在于有一个造型类似半边剪刀握把的杠杆，连同一个特殊装置。每发射一枚弹药后，射手只要用握持握把的那只手带动杠杆转动就可以完成内部机构的退壳和装填动作。在《终结者 2》中，我们可以看到施瓦辛格饰演的终结者一面通过右手驾驶摩托、一面用左手直接将这支老枪“抡”起来开枪和装填。而实际上，影片中使用的这支枪是经过特殊改造的，这支道具枪的握把杠杆护圈明显被加宽加大，以便让州长能够“抡”得起来。





■注意图中施瓦辛格使用的道具枪，握把处的杠杆护圈比正常型号的要宽大得多

说真的，让古董老枪在现代地面战场上出风头，这本身就是个不够实际的想法。至于在《现代战争 2》出现的这支温彻斯特 1887，最多也就是让玩家感受一下怀旧的气氛罢了。估计在面对任何一种现代自动武器时，这支老枪恐怕都不会有装填第二发弹药的机会。无独有偶，在十年前的《生化危机 3》中，也有这样一支采用杠杆原理的老枪——Western Custom M37，而且可以像《终结者 2》中的那支道具枪一样甩起来装填。

MPS AA-12

在《现代战争 2》中，我们有机会见到这样一种武器：它有着接近突击步枪的造型，可以连发持续开火，在对付近距离目标时有着超越一般霰弹枪的大威力，而在对付远距离目标时的效果往往还不如一支伯莱塔 M92 手枪。它就是名不见经传的 MPS AA-12 自动霰弹枪，如果不是因为游戏，我们之中的绝大多数人都不会知道这种武器的存在。

谈起 AA-12 自动霰弹枪，首先要讲一讲它的身世。它的全称是“田纳西宪兵系统公司 AA-12 型自动霰弹枪”，由宪兵系统公司的创立者杰瑞 · 巴伯(Jerry Baber)和博杰 · 科尼尔(Boje Corneal)完成最终设计。注意，是完成最终设计，而不是由他们最初提出的设计思想。因为这支枪的最初设计者是美国枪械设计师麦斯威尔 · 艾奇逊(Maxwell Atchisson)。让时光倒流至越南战争时期，当时的侵越美军在与北越游击队的丛林战中吃尽了苦头。于是，身为枪械设计师的艾奇逊开始着手设计一种用于近战的大威力自动武器，这种构思的最终产物就是有着“突击霰弹枪”之称的 AA-12。可惜的是，艾奇逊本人的运气实在是太差，尽管尝试了各种宣传手段，他的这一杰作始终没有人瞧上眼。为了不至于落得破产的窘境，艾奇逊在万般无奈之下将专利权和设计图纸卖给了杰瑞 · 巴伯。

当然，我们也不能片面地认为是杰瑞 · 巴伯趁人之危。因为艾奇逊在出售枪械专利和图纸的时候，并没有将惟一的样枪一并卖出。更何况，得到了设计图纸的巴伯很快就发现了设计中的种种缺陷。这些缺陷直接导致试制出来的第一支 MPS AA-12 根本无法正常工作。为了让花掉的大笔银子不至于打水漂，巴伯和他的合伙人科尼尔只得基于原有的设计上进行修修补补。这一补不要紧，直接花掉了俩人足足 18 年的光阴！

众所周知，霰弹枪开火的时候往往会伴随着极高的后坐力。而对于 AA-12 这种可以持续射击的自动霰弹枪，如果不采取特别的措施，持续射击时产生的后坐力足以把射手直接掀翻在地。事实上，AA-12 的结构设计中应用了一种名为“恒定后坐”击发原理。所谓的恒定后坐，就是通过特殊的设计手段，使枪机在后坐的过程中确保不会撞击到任何固定部件。没有力和能量的直接向后传递，击发弹药时自然就不会产生明显的后坐现象。而通过减小后坐力，还可以获得另外一项好处，这就是令射击精确度明显提高。



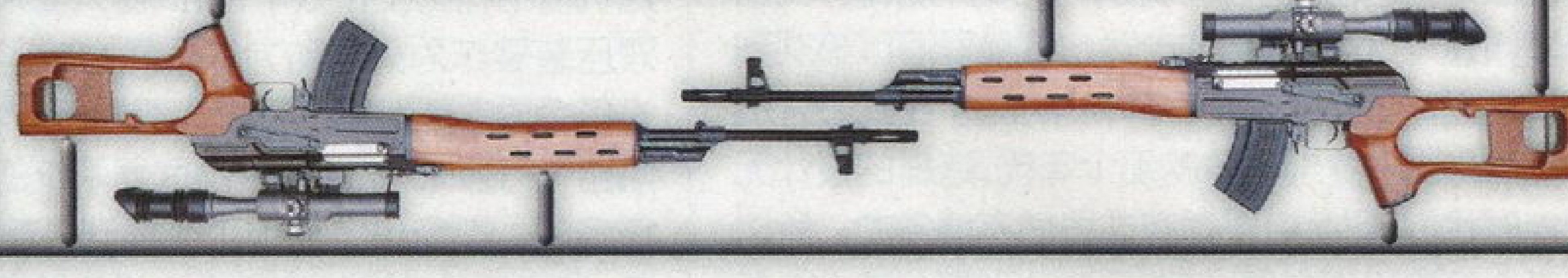
再一次将视线转移回《现代战争 2》。通过前面的介绍，我们知道 AA-12 的确是一件性能优异的武器，但是游戏的开发小组显然不会仅仅因为这支枪有足够的个性就把它放在游戏之中。实际上，MPS 公司已经向美军推销这种武器了，据说还将 3 支重新设计后的样枪送到驻扎在伊拉克的美国海军陆战队用于实战评估。如果进展顺利，估计用不了多久，在美国军方和警方的各类特别行动中就都会出现 AA-12 的身影，它在游戏中出镜的机会也会越来越多。

Capcom 的大威力手枪情结

任何一个喜欢《生化危机》的玩家都应该对系列游戏之中出现的各类大威力手枪有极深刻的印象。就像前文中曾经提到的那样，采用麦格奴姆手枪弹的转轮手枪有着凌驾于普通手枪之上的大威力。不过，凡事都是相对的，就算是威力再大的超级手枪，当面对可以连射的现代自动步枪时，绝对不可能占据任何的火力优势。然而我们在游戏中所遇到的情景是，甭管是 M4A1 还是 AK-47，只要是可以连射的武器，在威力上都要打上很大的折扣，以至于有些时候甚至还不如角色手中的伯莱塔 M92 手枪管用。《生化危机》中大威力手枪的这种夸张表现难道是对美国枪文化的一种宣传方式吗？显然不是！有资料显示，早在当年 FC 平台上的《荒野大镖客》中，Capcom 的大威力手枪情结就已经有所显露。老一辈的玩家应该都记得，这款游戏中存在有武器选择购买的设定，除了默认的两支小手枪之外，我们还可以花钱添置霰弹枪、冲锋枪以及……大威力转轮手枪！怎么样，你现在是不是想立刻翻出这款游戏重温一下？



狙击步枪篇



德拉贡诺夫狙击步枪 Dragunov SVD

2009 年中一共出现了 3 款与枪械有着密切关系的一线大作：《生化危机 5》、《未知海域 2》和《使命召唤 现代战争 2》。有一种狙击步枪恰好在这 3 款游戏中均有登台亮相，它就是来自前苏联的德拉贡诺夫狙击步枪，即 SVD。能够在三款一线大作中被采用，自然有它的道理。现实中的 SVD 性能并不是非常出众，但凭借着相对简单的结构和较高的性价比而被广泛采用。作为 SVD 的设计者，叶夫根尼·费奥多罗维奇·德拉贡诺夫有着其他枪械设计师所不具备的特殊身分——德拉贡诺夫本人就是一名经验丰富的射手。早在卫国战争时期，德拉贡诺夫就已经是红军部队中的军械师，凭借着对著名的莫辛－纳甘步枪多年的使用维护经验，德拉贡诺夫深知一名射手需要什么样的武器。在设计 SVD 的过程中，他努力将作为射手的经验融入到每一个细节中去。在 SVD 处于研制阶段的 1958 年，当时苏联的物质条件是非常艰苦的，武器生产工艺也始终无法达到西欧的水平，这些因素都成为了德拉贡诺夫研制新枪的障碍。为了提高射击精度并精简结构，SVD 的设计方案大量参考了已经投入使用的 AK-47。不过由于 SVD 专用的狙击步枪弹有着高于 AK-47 使用的步枪弹的威力，所以只能将 AK-47 的自动击发结构调整为半自动击发结构。



由于有着相对不错的性能，SVD 不仅在苏军中大量服役，还广泛出口到多个国家。中国的 79/85 式狙击步枪也是仿制自 SVD。不过，尽管 SVD 同样属于苏制武器，却并没有像 AK-47 那样被中国直接引进，而是在对越自卫反击战时期通过缴获越南军队中的 SVD 进行逆向测绘仿制的。这种结构简单且可靠耐用的武器至今仍在部队中服役。

巴雷特 M82A1 Barrett M82A1

对于许多枪械爱好者来说，一提到大口径狙击步枪，脑子里立刻就会闪过响当当的名字：巴雷特 M82A1。没错，就是它！在国际轻武器市场大口径狙击步枪领域占绝对主导地位的“枪王”。信不信由你，这样一支有着王者风范的狙击步枪，竟然是出自一个业余枪械爱好者之手！朗尼·巴雷特（Ronnie Barrett）最初的职业是摄影师，摆弄枪械只是他的业余爱好。不过，巴雷特这个外行却在没有经过枪械设计培训的前提下就设计出了狙击步枪中的霸王——M82A1。整枪的设计工作仅仅用了不到一年的时间。靠着这支步枪，巴雷特也从最初的外行正式专职为了业内人士。以他姓氏命名的巴雷特轻武器公司被建立起来。



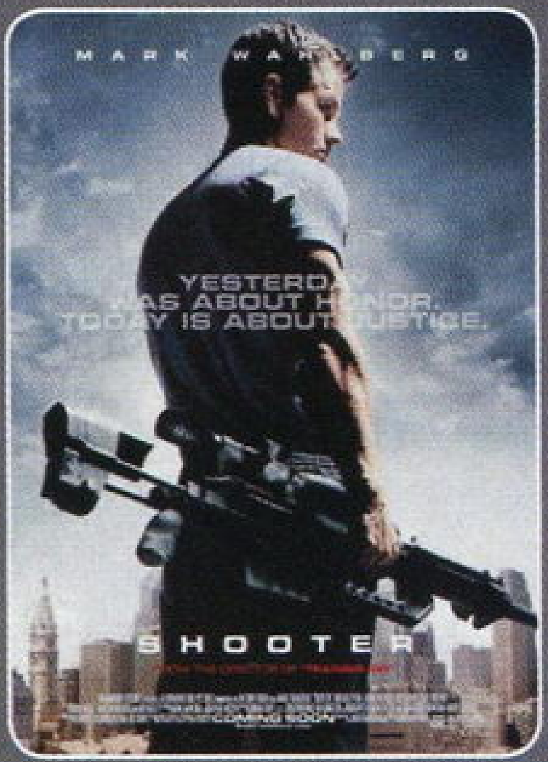
这样一支优秀的狙击步枪，自然少不了要在游戏中露面。在两年前的《现代战争》和最新的《现代战争 2》中，M82A1 的改良型 XM107 均得以登场，并且有不错的表现。作为最新的改良型，XM107 的设计工作中融入了美国陆军提供的使用反馈意见，目的是进一步强化对远距离目标的杀伤能力和命中精度。



目前，XM107 已经被送到驻伊拉克和阿富汗的美军部队中用于测试评估。由于没有被正式采用，所以暂时在编号前加上一个“X”。相信等到《现代战争 3》问世的时候，这支枪就会正式列装美军了。

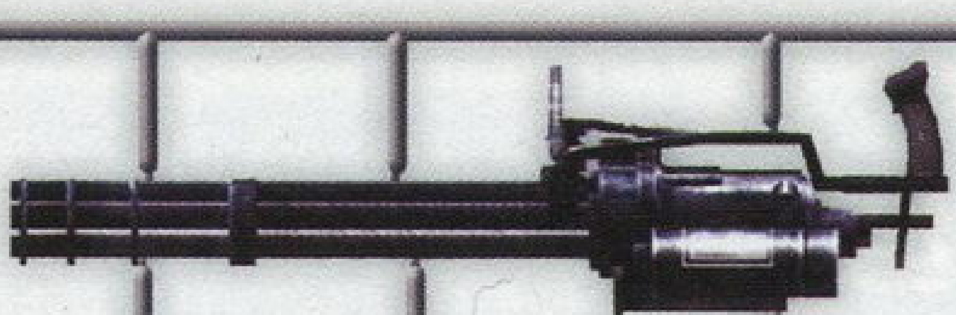
生死狙击

《生死狙击》（原名：Shooter），是派拉蒙影业公司于 2007 年 5 月发行的一部动作片。与其他同类电影不同的是，这部电影着重描写了一名退役老兵，确切的说是一名狙击手的故事。除了火爆的枪战场面之外，片中对专业的狙击战术和枪械常识也作了较为详细的解读。此外，多种经典的狙击步枪也在影片中同时亮相。这其中既有前文提到的 M82A1，也有以远射程高精度而著称的新一代狙击步枪 M200。后者同样也在《现代战争 2》中登场。如果你对狙击战抱有浓厚的兴趣，那么相信这部影片绝对可以让你过足瘾。





特别篇



加特林式机关炮

提起"米尼冈"这个名字，大概一些很少关注枪械的读者会觉得陌生，但如果说起"火神炮"，那么相信很多人立刻就应该明白接下来的这段文字将要介绍什么了。没错，M134"米尼冈"与"火神炮"所采用的自动击发原理完全相同，只不过是在弹药口径和机械尺寸上有明显的差异。它们所应用的这种自动击发原理，便是既古老又充满活力的"加特林式自动击发原理"。这种独特的击发方式最早可以追溯到1862年由理查德·J·加特林发明的手摇式多管机枪。在尚未出现速射武器的那个年代，这样的设计无疑是划时代的，但手摇发射方式显然不够省力。所以当马克沁机枪出现之后，射速只能达到每分钟200发的手摇式加特林机枪立刻就落伍了。

二战结束之后，战斗机全面进入了喷气动力时代，传统航空机枪的射速已经无法适应装备飞行速度更高的喷气式战斗机。为了能够在转瞬即逝的瞄准机会中令更多的弹丸击中目标，美国空军启动了代号"火神"的高射速自动武器计划，而负责研制这种武器的通用电气公司则想起了已经"作古"几十年的加特林式击发原理。显然，重生后的加特林式枪炮不能再通过人工手摇的方式来开火射击。为了提高转管炮机械结构的工作效率，新武器只能采用电动马达或液压装置作为外部动力。虽然增加了额外能源提供设备会导致整套武器系统的重量进一步增大，但对于航空飞行器来说，这样一种武器系统的重量还是可以接受的。在完成了从人工手摇到外部能源的改造之后，加特林式击发结构的优点终于发挥了出来。相比采用单根发射管的传统枪炮，加特林是机关枪/炮可以做到在同一时间令不同的枪管分别进行装填、击发、泡壳和待机等动作。整枪的工作效率直接提高到传统枪械的数倍，射速自然也就得到了成倍提高。以"火神"计划的最终产物——M61A1转管炮为例，它的射速足以达到惊人的每分钟6000发！M61A1的研制成功，让越来越多的人认识到这种武器的价值。于是，采用不同口径、枪管数量不同的多种型号加特林式枪炮纷纷被制造出来，这其中自然也包括"米尼冈"。与应用到喷气式战斗机上的M61A1不同，米尼冈主要用于装备武装直升机和轻型装甲车。这种射速极高的武器可以在极端的时间内向目标倾泻海量的弹药，加特林式枪炮的威力给每一个目睹其开火的人都留下了极为深刻的印象。除了作为美国空军战斗机制式航炮的火神和陆军特别青睐的米尼冈之外，还有一种采用加特林击发原理的武器同样有名，这就是被A-10攻击机作为标准武装的GAU-8"复仇者"机关炮。米尼冈采用了6根7.62mm的枪管，火神进一步将炮管口径增大到20mm，而复仇者不仅将炮管的数量增加到7根，还将单根炮管直径增大到30mm！配合专用的贫铀穿甲弹，复仇者机关炮喷吐的怒火可以将一切地面目标的装甲撕碎。



■"米尼冈"局部特写



■这是一张早期的经典对比照片，"复仇者"式转管炮的实际大小一目了然

谈起游戏动漫中出现的加特林式枪炮，那更是数不胜数。还记得PS主机上的初代《潜龙谍影》吗？游戏中那个有着"火神渡鸦"绰号的超级战士给每个玩家都留下了极为深刻的印象。至于SNK的经典射击游戏《合金弹头》，游戏中更是大小火神炮遍地开花。在最新的《使命召唤2》中，加特林式枪炮开火时那独特而又令人心悸的声音简直就是在"撕麻布片"，所到之处只有一片血肉模糊和被扫成碎末的砖头瓦砾。

M10、乌兹与光枪游戏

光枪射击游戏的诞生有着一定的历史原因。早期的视频游戏机硬件机能较差，在这样的硬件环境下开发高度仿真的主视角射击游戏显然是不现实的。于是，一种既可以提高玩家游戏代入感，又可以有效节省硬件机能的游戏类型出现了，这就是光枪射击游戏。光枪射击游戏与主视角射击游戏的最大区别在于前者的移动方向是强制性的，玩家只能在按照关卡中的固定路线一步步推进，并且向沿途出现的敌人开火。由于行动方式是固定的，所以玩家只能通过提高自己的反应速度来保证快速消灭敌人，否则就会被敌人射来的子弹命中。因此，这种固定行动路线的游戏方式也有着轨道游戏的别称。

对于出生在上世纪七、八十年代的玩家来说，光枪游戏在当时还是一种相对先进的游戏类型。特别是在街机厅中，这一类游戏的街机框体往往有着更豪华的配置。除了一个直立式的大屏幕之外，机台前方还会固定有一两支光枪控制器。在国内，当年认知度最高的光枪射击游戏非Taito出品的《野狼行动》莫属（Operation Wolf）。在这款游戏中，玩家需要扮演一名特种部队战士，操纵英格拉姆M10造型的光枪前往丛林之中解救战俘。无独有偶，以开发出《格斗之王》而闻名的SNK公司在当年也曾涉足光枪游戏领域。该厂在这一时期最具代表性的作品是一款名为《机械突击》（Mechanized Attack）的游戏，与《野狼行动》不同的是，《机械突击》允许两名玩家并肩作战，机台上的光枪则采用了以色列的乌兹冲锋枪。并且，《机械突击》的游戏场面也更加火爆，受电影《终结者》的影响，游戏中的敌人在被击中后还会露出机器人的本来面目。至于两款游戏中所采用的M10和乌兹冲锋枪，其实只不过是为了游戏而增添的噱头。早些年的游戏中只强调火爆的场面，对于枪械的性能细节根本不加考虑。而在实际中，英格拉姆M10和乌兹的性能也是相差甚远。虽然两者都堪称世界名枪，但乌兹冲锋枪明显有着更高的实用度。至于M10，则是著名的"电话亭枪"，言下之意是精度太差，只能在近距离射中电话亭大小的目标。



■野狼行动



■机械突击



■图中这支乌兹是轻量化的紧凑型

谈了一大堆关于枪的内容，不由得想起美国人的枪文化，恐怕大家会很自然地联想到平民合法配枪和层出不穷的校园枪击案。说到这里也许各位不会相信，美国人在对待持枪合法化的认识上与我们有着极大的不同。大多数美国人的观点是，只有更多的人能够在案发当时携带有枪支，才能够在危机时刻制止暴徒行凶。怎么样，够不可思议吧！其实，在对待武器的问题上，我们真的应该冷静下来认真思考。这就好比"人醉怨酒"一样，问题归根结底都是因人而起。但愿有一天，所有的枪械只会出现在游戏中，成为单纯的娱乐手段，那样就再好不过了！

多边小百科 GAMEPEDIA



现实生活总有这样那样的不如意，喜欢游戏的你应该会在一些时候向往游戏角色的生活，但是游戏中人的生活到底是何等样子？他们快乐日子的表象下面到底有怎样的痛苦呢？普通生活中的普通乐趣会荡然无存，剩下的是特殊日子中的特殊待遇。在特殊情况下产生的特殊原因会让你做出怎样的特殊行为、诞生怎样的特殊能力呢？那一定是一种别样的幸福……



像一个游戏角色一样生活

各种狂热的游戏人通过各种手段试图将自己转移到这个数字世界中，比如 Cosplay，传统的做法是在针线活上花数百小时然后将自己好好打扮一番，你也许看上去像是那个刚刚拯救了世界的英雄亦或捕获了心仪对象的芳心的情圣，但是醒醒吧，仅凭这些外表上的改变是永远不可能真正成为“他们”的！我们需要一些内在的改变，并且重新认识这个世界。

只在受伤的时候才进食

医生和爱我们的父母们或其他关心我们的人都会对我们日常生活中最重要的饮食部分进行关怀、询问，比如少吃高脂肪食物，多吃水果多喝水，健康饮食是保证身体健康的关键……但是，从现在开始，别在吃东西这件事儿上浪费太多时间，整个世界还等着你去拯救呢！另外，吃点儿奶油蛋糕之类的东西不会让你长胖，在没有医药箱的时候，受伤了的话就随便找点什么东西吞下去。

翻箱倒柜，击碎每个容器

正常人一般通过各种商业场所购买日常所需的东西，并且从小时候开始就被灌输着“别人的东西不许拿”这样的道理，但是，如果你在做什么有着重大意义的事情时，这些“小规矩”就可以适当无视，世界都危在旦夕了，哪里还有那么多的物品归属权？当然，你也能在一些商人那里通过打倒坏人取得的钱（这是信用点数，还是从他们身上“取走”的，就不去追究了）购买一些地摊货，好东西都在别人家的宝箱里，带着小刀，划碎每一个木桶，里面存放着弹药的几率非常大！

好钢使在刃上，但是钢产量总是不足



不会有太多的钱供你奢侈消费，或者用来满足自己的兴趣爱好，你的钱首先要用来升级自己的装备，因为有坏蛋等着你去消灭，而没有悠闲的日子等着你去浪费，晚上你要睡在旅店最廉价的房间中的硬邦邦的木板床上，而且肚子还空空如也，因为你通过睡觉回复体力就好了，食物留到紧要关头再吃吧！当然，抱着自己的宝贝武器的你，会满心欢心，而且，应该感不到肚子饿吧……

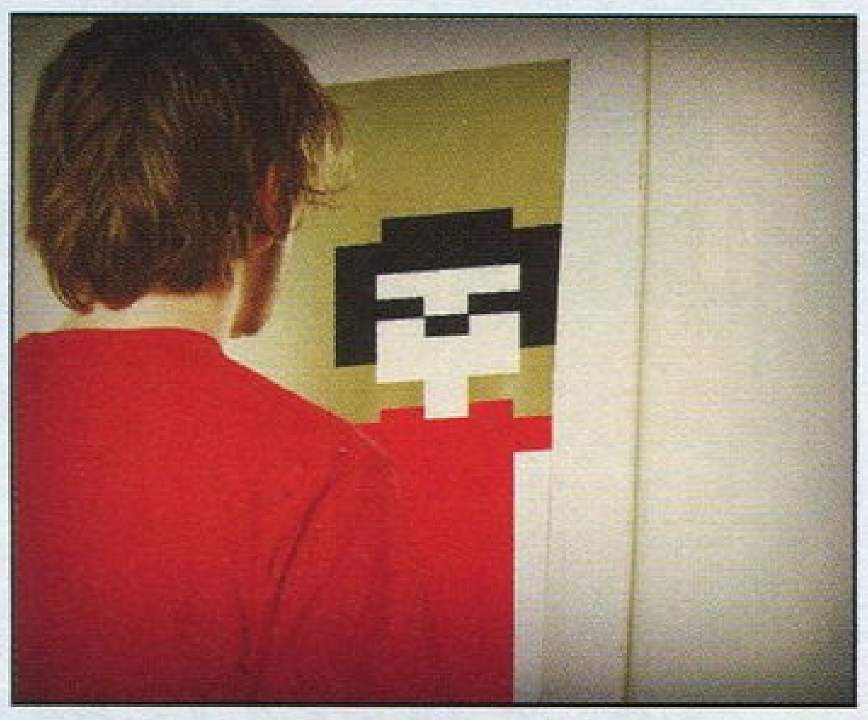
横冲直撞

时间就是生命，你的时间属于整个世界人民，没时间浪费，所以非常时期下用非常手段赶路是非常必要的。在车流拥挤的高峰期横冲直撞，速度 200Km/h 起，即使是 18 轮大卡车，也不能让它阻挡你的去路，统统撞开，只要你准时到达目的地，下车时一定毫发无伤。

原地站立也要摆出傲人的 POSE

在快节奏的生活中，一般情况下是没有什么时间允许你去浪费的，尤其是当有科学怪人或者外星怪物侵袭地球的时候，你要保持“马不停蹄”的状态才能对得起自己的身分。不过无论如何，跑累了的时候总要歇歇脚吧，在与强大的敌人对决前思考战术的时候，也总要停下来。这些时候，你可不能傻站着一动不动，“piapia”地用脚打两下拍子，用手随便挠挠身体的什么地方，甚至就地侧躺打个盹之类的，你的肢体语言是摆给恶棍们看的：“兔子，等着瞧……不过……让我先……先休息休息一下吧！”别！别用食指在头顶画圈！难道你已经过时了吗！

失眠症和嗜睡病



你觉得考试前通宵抱佛脚是一种莫大的成就吗？通宵加班为了赶进度是莫大的折磨吗？那还差得远那！你现在就要开始控制睡眠了，要成为睡眠的主人，不要做睡虫的奴隶，因为世界大战开始后，你可能要连续几个星期都奋斗在第一线。当然，在一些情况下，你还要做到说睡就睡，想醒就醒，睡眠质量还要保持最高！

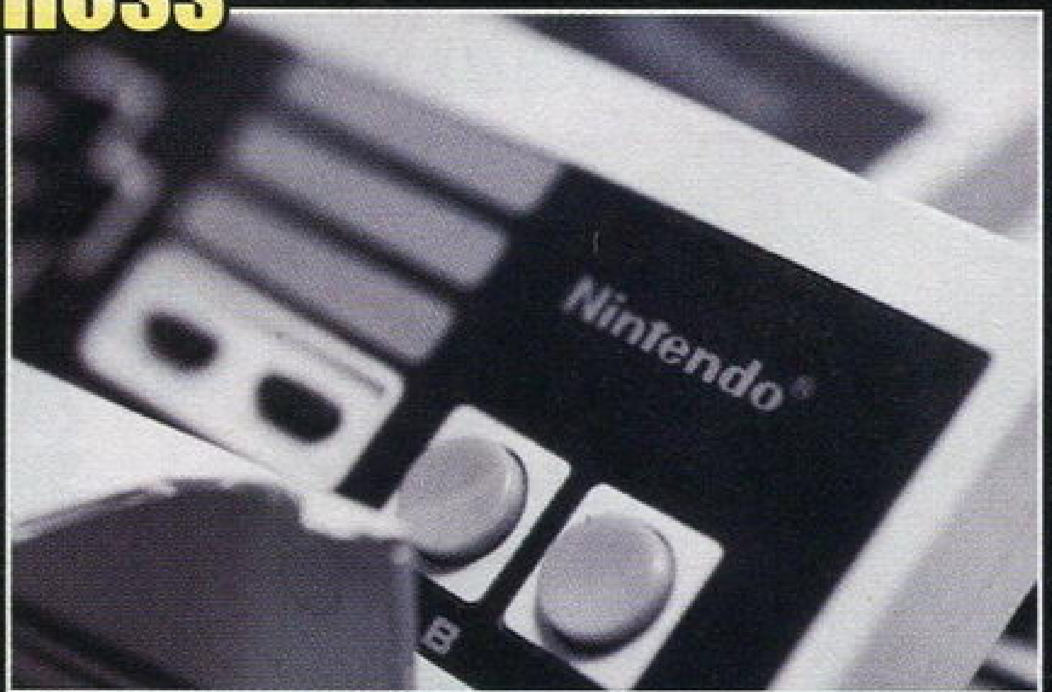
无所畏惧

禽流感？H1N1？你害怕了，那是不行的。因为在你要面对的东西面前，这些小传染病完全不足为道！病毒！丧尸！异形！剪刀手爱德华会追着你在古堡中乱窜！你的脑袋里不应该存在一种叫恐怖的化学元素，身体中不应该存在会颤抖的骨头，你的意志坚如磐石，因为你已身经百战、看破生死。

肉体泯灭，精神永存

很严肃地分析一下，当一个角色死后他们都去哪儿了，他们的身体——在生命值降低到 0 时——承受着巨大的痛苦从屏幕中消失。从马里奥、索尼克一直将这种传统延续到《小小大星球》的麻布仔，所以你要做好牺牲的准备，准备承受那段没有人知道实情的死亡感受。当然，你要永不言弃才能成功，你总是有重新来过的机会，当然，这些机会很有可能继续引领你到另外一个泯灭的结局，不过不用担心，这里不是封闭的轮回，总有一次，你会踏着自己的尸体、闻着空气中熟悉的味道为这段英雄传说画上句号。

Pursuit Happiness



其实，像“横行霸道”这样的主题中，你就能过上稍微正常一点儿的生活，比如在自由城里你可以随便逛逛，买买衣服，吃吃汉堡，去各种娱乐场所里消遣一下，过过普通人的生活。但是，你会发现大部分建筑的门都无法推开，衣服即使一辈子不换也不会变臭，不吃饭也不会饿，娱乐场所里的表演节目都是循环播放的，而且顾客每次都是那几位……既来之则安之，既然闯红灯不会被扣分，那么随之而来的必定是一些其他方面的限制，别抱怨了，想拯救世界的跟我来，想继续和手柄相亲相爱的请右转！

新番接龙 精彩动画连连看

从播映到现在，十月新番的已经过半，相信大家都已经找到自己喜欢的动画了吧。当然，在上期“影漫搜查线”我们从中为大家挑选的8部重点作品远远不是全部。本次就通过关键词之间的联系、采用接龙的方式继续向大家介绍这些精彩的动画新番并进行补完，希望各位能够喜欢这种形式。

文 九兵卫

信蜂

原名 テガミバチ **制作** studio pierrot
声优 泽城美雪，福山润，小清水亚美，水树奈奈，藤村步





本片改编自连载于《月刊少年》的同名漫画，由浅田弘幸创作。片名中的信蜂不是一种动物，指的是在名为“琥珀之地”的大陆为人们传递重要信件的国家公务员。将人与人之间的羁绊以信件的方式加以传递，这本身是一个温馨的主题。而送信过程中所遇到的危险与曲折，也进一步将这一主题加以放大。说到和信使题材有关的动画，很多人会联想到《死后文》，但本片与前者略显晦涩的主色调完全不同，带有浓重的奇幻风格，令观众觉得很是过瘾。

另一方面，主角拉古·斯恩格的配音泽城美雪大家应该很熟悉，声域较广的她不管是萝莉还是正太都能游刃有余不在话下，这些年来泽城美雪以自己独特的中性嗓音演绎的男性角色不在少数，“假小子”就更多了，比如接下来介绍的这部“好想告诉你”。

关键词LINK：泽城美雪

好想告诉你

原名 君に届け **制作** Production I.G
声优 能登麻美子，浪川大辅，泽城美雪，三瓶由布子



或许是因为泽城美雪和三瓶由布子这两个“假小子”在《好想告诉你》中饰演的是只是充当绿草的配角，尽管她们为动画本身起到了锦上添花的效果，但给不少观众的印象并不算深。

言归正传，这部《好想告诉你》与其说是一部动画，倒不如将其看成一部动画版的清新日剧。从播映的情况来看，以技术见长的Production I.G将本片制作得极为精致，不仅人物有明显的少女漫画风格，画风给人感觉非常柔美。此外，本片也大量采用了Q版的可爱造型。之所以说本片有日剧的影子，当然也不无根据。担任本片剧情构成的是曾经负责动画版《交响情人梦》、《NANA》等作品剧本的金春智子，青涩的高中女生的恋爱与校园生活在她的笔下显得尤为温馨，让人百看不厌。

在动画迷中知名度很高的能登麻美子为主角爽子配音，片中以低调甚至略带阴沉的性格被人笑称贞子。能登麻美子的声线与爽子的设定非常般配。不过对于能登麻美子来说，这样的角色还称不上挑战，这在人气续作《乃木坂春香的秘密》中也同样如此。

关键词LINK：能登麻美子

乃木坂春香的秘密 第二季

原名 乃木坂春香の秘密 ぴゅあれっつぁ **制作** Diomedea
声优 能登麻美子，羽多野涉，佐藤利奈

乃木坂春香（能登麻美子饰）是一名才貌双全的富家小姐，因为一次偶然的经历让同校的绫濑裕人得知了自己的秘密。而她的秘密很简单，就是有着一颗喜欢动漫、游戏与模型的OTAKU之心。

《乃木坂春香的秘密》由人气极高的同名轻小说改编。从取材上来说，第二季已经基本将前一季中原本就不多的“传统的剧情”抛在了一边，主打各种后宫要素。不过同类题材作品太多，观众看多了也就少了点新鲜感。对于喜欢秋叶系（日语为“アキバ系”、即秋叶原系）宅文化的人，动画本身是具有很强吸引力的（虽然这些知识对真正的宅而言显得有些入门，笑）。和乃木坂春香这样的女友去逛街，去的不是商业街而是电器街，两人的共同话题不是流行文化而是动画中的某个情节……这对于OTAKU来说绝对是喜闻乐见的。



话说回来，以宅文化为主题“秋叶系”动画近年来屡见不鲜，毕竟市场前景很大，厂商也会竞相争抢这块领域，10月新番中的《学生会的一己之见》也算是其中之一。

关键词LINK：“秋叶系”动画

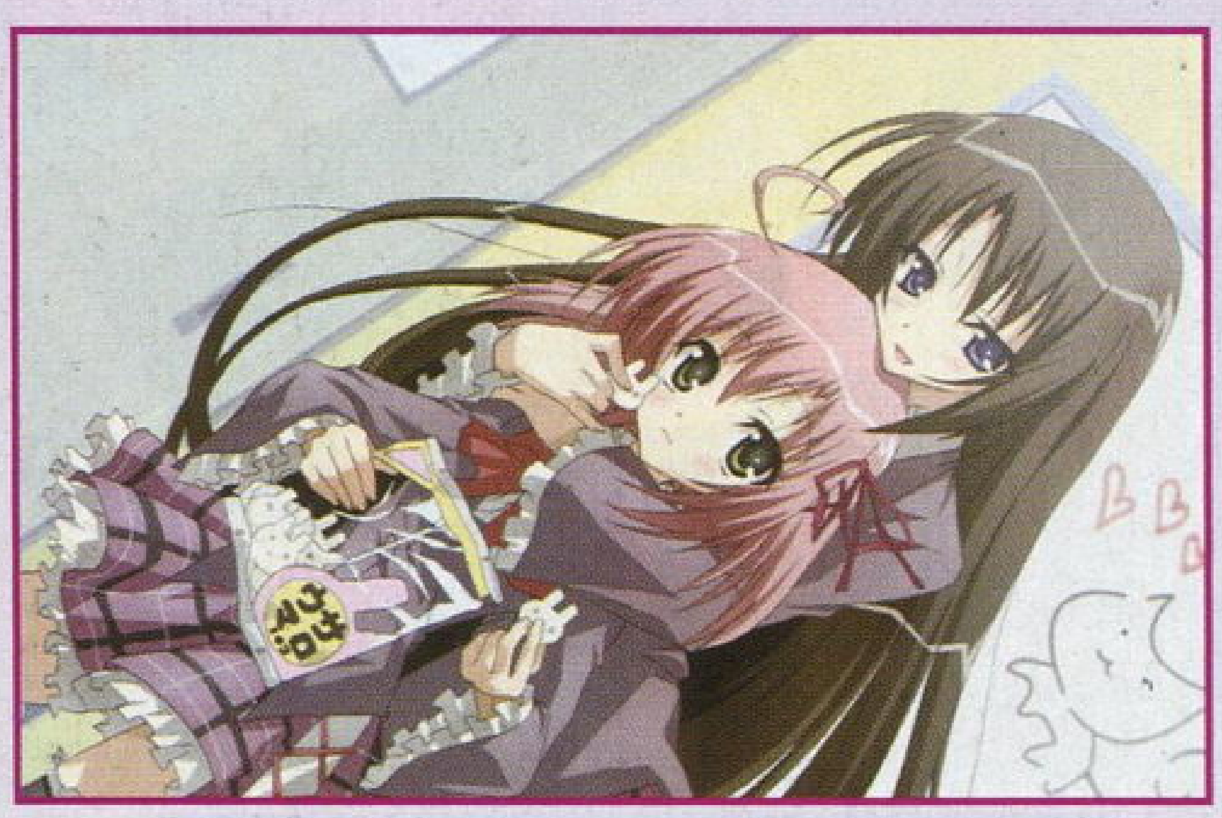
学生会的一己之见

原名 生徒会の一存 **制作** Studio DEEN
声优 本多真梨子，齐藤佑圭，堀中优希，近藤隆

之所以将《学生会的一己之见》划归为秋叶系动画，是因为本片也是以OTAKU的基本要素去构筑剧情，将属性萌点与后宫情节结合在一起、描述一个对ACG中毒、甚至有些狂热的主角眼中的学生会日常生活。

本片在播映前，不管是动画迷还是厂商都是非常期待的，狗神煌（代表作有《H2O》等等）的人设所带来的吸引力，在其负责原作轻小说的插画时就已经显露无疑。不过动画的制作并不算太精致，略显单调的故事让人有看情景剧的错觉。而由于本片剑走偏锋启用大量新人声优，对比其他作品华丽的明星阵容无形中少了几分竞争力。

尽管如此，《学生会的一己之见》依然非常值得一看，原因在于本片随处不在的恶搞精神，从台词到表情、从画面场景到人物动作，片中几乎想尽一切手段极力对其他动漫和游戏作品进行了无厘头的KUSO，制作方Studio DEEN可谓煞费苦心。如果大家平时对这方面接触很多，一定会了解其中很多捏它的出处。这一点倒是和前几年大热的《幸运星》有几分相似。



关键词LINK：将恶搞进行到底（转下页）

关键词LINK：将恶搞进行到底(接上页)

夏之岚 春夏秋冬

原名 夏のあらし！~春夏冬中~ 制作 SHAFT
声优 白石凉子，三瓶由布子，名冢佳织



如果说很多人对《夏之岚》这部动画的名字还不是很熟悉，那么如果提到小林尽和新房昭之这两个人的名字，大家应该就都知道了。本片正是由小林尽（漫画原作者，代表作《校园迷糊大王》等）与新房昭之（动画监督，代表作《绝望先生》、《化物语》等）合作为FANS带来了一部笑料十足的动画。恶搞、无厘头、穿越等要素在两人之前的作品中早已是家常便饭，而动画第一季自去年4月播映后也颇受好评，今年10月份开始播映的第二季自然了受到观众的期待。主角岚山小夜子等人充满欢笑的时间旅行也将继续进行下去……

相比轻小说改编的动画，直接由漫画改编的动画，虽然人设与画风可能出于遵照原作的考量并不会太华丽，但在剧情上往往会更为出彩。十月新番中《妖精的尾巴》就是对此很好的证明。

关键词LINK：漫画改编

妖精的尾巴

原名 FAIRY TALE 制作 A-1 Pictures/Satelight
声优 柿原彻也，平野绫，钉宫理惠，中村悠一



乍看《妖精的尾巴》，很多人会怀疑自己的眼睛，这不就是《海贼王》嘛！确实，本片的人设和画风和大家都熟悉的《海贼王》太过相似，所以才会令人有这样的误会。动画以一个魔法的世界为背景，大陆上存在着大大小小接受委托并完成任务的魔导士工会，片名中的“妖精的尾巴”就是其中之一。除了魔法这一主题，男女主角纳兹和露西之间被惊险与闹剧充斥的生活也是本片看点之一，动画欢乐、喧哗的气氛使得该片整体风格较为轻松。

虽然看似一部热血少年动画，但有趣的是本片请到了平野绫、钉宫理惠这两位炙手可热的偶像声优在片中饰演主要角色之后，观众层面一下子得到了拓展（笑）。说到平野绫，近年来她所饰演的角色大都以天真调皮的少女角色为主，偶尔也会走成熟的治愈系路线，变化不大。撇开名作，《天使特警》是她当年出道早期颇有渊源的一部作品，该片的续作于今年10月播映，FANS可以关注一下。

特别动画推荐 游戏改编动画佳作 11眼



原名 11eyes 制作 动画工房
声优 小野大辅，后藤麻衣，浅川悠，高桥智秋

本作原为Lass社于2008年4月发售的一款美少女游戏，今年4月被重新制作并移植到X360平台，这让很多电视游戏玩家开始认识了这个名字。说起来，X360平台风格以及类型与之相似的作品还不少，早一点的有《CHAOS;HEAD NOAH》，近一点的有刚刚上市的《斯坦斯之门》，这些作品除了玩法受传统文字冒险游戏的束缚，其本身画风和剧本都是非常不错，值得一玩。

与游戏一样，本作TV版动画的音乐与世界观都带有明显的哥特风格，表里世界来回切换的设定符合很多游戏玩家的胃口，这让观看整部动画的过程就像是在玩一款神秘的角色扮演游戏，这点非常值得称赞。而本片以校园为舞台构筑的剧情也告诉了我们一个道理，魔法世界并不只能存在于中世纪或者科幻的世界，以现实生活为背景同样能构筑魔法与幻想的舞台，这也是近年来动画发展的一个趋势所在。

近期关注 FOCUSING

Movie 电影 圣诞颂歌 A Christmas Carol

类型 奇幻、动画 上映日期 2009年11月6日(美国)

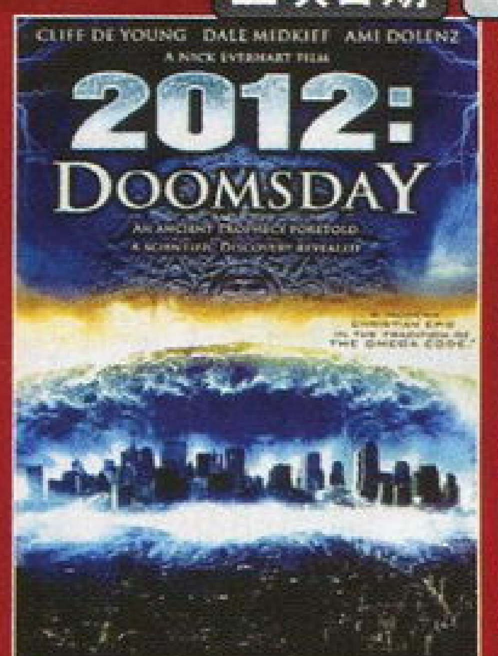




本篇改编自英国著名小说家查尔斯·狄更斯创作于1843年的同名小说，讲述的是在圣诞夜，上天派来3个精灵让性情刻薄的守财奴斯克鲁奇看看自己过去的所作所为，以渐渐唤醒他人性另一面的故事。本片是迪士尼公司拍摄的第三部改编自狄更斯“《圣诞颂歌》系列”的影片（前两部为1983年的《米奇的圣诞颂歌》和1992年的《布偶圣诞颂》）。另外，《圣诞颂歌》也是迪士尼第一部将以IMAX 3D方式发行的影片。除了优秀的剧本，本片扮演主角斯克鲁奇的是影迷们非常熟悉的笑星金·凯利，片中他将以更为夸张的造型和表演将一个守财奴形象，以表情捕捉后的独特动画效果展现在每个观众的面前。

Movie 电影 2012世界末日 2012

上映日期 2009年11月13日(大陆) 类型 科幻、灾难





2012年12月21日，地震、洪水、台风、火山喷发无数灾难同时袭击了我们这个美丽的蓝色星球，世界正在步入毁灭的道路。在这次史无前例的灾难中，四个素不相识的人踏上了探寻墨西哥古代玛雅神庙的征程，因为据玛雅神庙预言记载，玛雅人最后的记录时间就是2012年，可能这就将是世界末日……继《2012世界末日》之后，本片可以称得上是近年来最值得期待的一部灾难片，由哥伦比亚影业公司耗资2亿美元倾力打造，而本片的导演，也正是缔造《哥斯拉》、《独立日》、《后天》等经典之作的罗兰·艾默里奇，可以说每一个影迷都没有理由错过这部科幻巨制。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Anime 动画 灼眼的夏娜S OVA 灼眼のシャナS

发售时间 2009年10月23日(第一卷)





自从2008年系列第二季完结后，《灼眼的夏娜》就一时淡出了我们的视野。相对前一季，第二季的剧情薄弱了一些，缺乏变化也是令FANS感觉期待过高的原因之一。这次重新与我们见面、以OVA形式发行的《灼眼的夏娜S》将分为四部陆续发售，或许能弥补FANS的一些遗憾。第一卷目前已经发售，新老角色共通登场，故事内容也颇为轻松。而特典中SP茵蒂克丝登场客串，算是个有趣的插曲。



《灼眼的夏娜》与《魔法禁书目录》这两部系列作品的轻小说同为电击文库出版发行，而动画也是同为J.C.STAFF制作，可谓渊源甚深。夏娜和茵蒂克丝在彼此的作品中相互恶搞已不是第一次，这对厂商来说也是一种成功的商业策略。

游戏文化 影漫搜查线

多边共享区

ENTER THE GAME

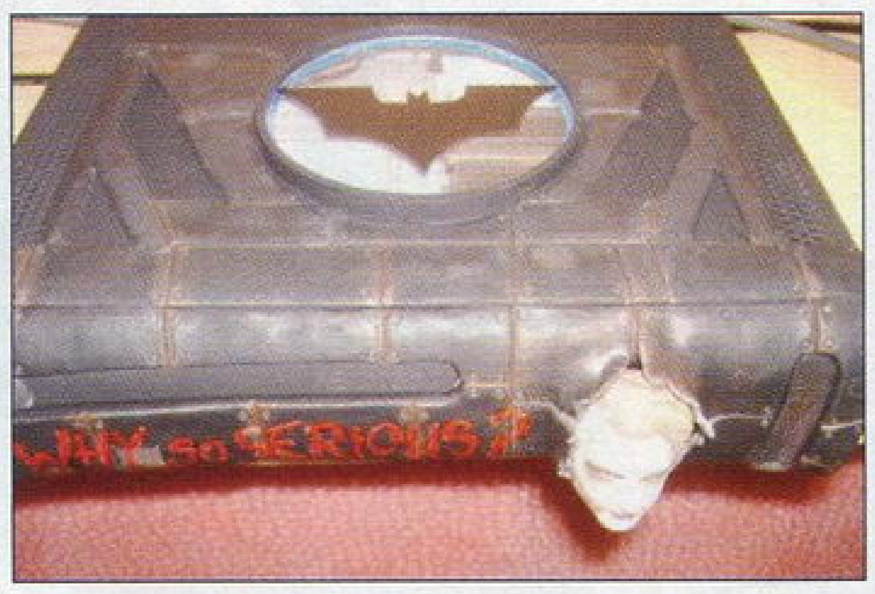
胜负师：前阵子在PS3专辑上制作PS3版《428》攻略时，请教了levelup.cn的剧情派达人“六段音速”君，他为我指点一番后说有几个地方他自己也不是很清楚，让我等几天。之后他立马买了一张PS3版《428》，又从日本邮购了《428》的攻略本、相关书籍、还有动画版的蓝光等等，开始苦心研习，着实把我给吓到了。他说这不算什么，《428》的“坑”算是浅的，真正“深坑型”的动漫游作品你有多少钱、多少时间都很难填平。总之，要成为某个作品的铁杆粉丝、百事通，那都是相当不容易的，往坑里跳之前还得先了解下深浅才行啊！

玩家改装之JOKER X360

雷电 提供

鉴于希斯·莱杰扮演的小丑的出色表现，《蝙蝠侠 黑暗骑士》的几乎可以把他看成是主角，全球粉丝为纪念他，有着各种各样的DIY之举。而这件由国外玩家Carl改装的X360主机实在太赞了！整个主机的主题突出，意向极其鲜明，光驱出口下方的“WHY SO SERIOUS？”是小丑最具代表性的台词，而电源开关直接由突破外壳的小丑头像担当，冲击力十足。主机表面的材质就像是将蝙蝠侠用来制作紧身衣的皮革一块块缝在一起，杰作！看到它，不禁让我们想起小丑的名言：“I believe whatever doesn't kill you, simply makes you...stranger.”而在这里倒可以借题发挥一下：“I believe whatever doesn't RED-RING you, simply makes you……stranger.”（浅显解释：“我相信不让你闪红灯的话，会将你变成一个完完全全的怪人。”）





不能加入《机战》的理由

纱迦 提供

最近发售《机战NEO》虽然销量不高，但是引发了话题，原因就是这回加入《机战》的动画作品非常独特。像《疾风无敌银堡垒》的原作里只有一话出现过战斗，但依然入选了《机战》。难道只要是机器人，就有进入《机战》的可能？答案当然是否定的，多的是不能进入《机战》的作品。日本玩家已经整理出了不能加入《机战》的几大理由。



▲绿川光免费为《机战》当了N年DEBUG，也没换来他喜欢的《机神咆吼》进《机战》。

1. 上映时间

正在放映中的作品不会加入《机战》，这是很多人的共识。事实上不光是“正在放映中”不行，至少要放映完结后1～2年才会加入。像前些年红得发紫的《高达SEED》，也是到了《第3次α》时才加入的，那时候续篇《高达SEED D》都要放映结束了。

2. 知名度

对于寺田制作人来说，入选《机战》的作品是要给游戏带来销量的，而不是用游戏来给原作拉动人气，因此知名度过低的作品一般不予考虑。像古谷彻就曾经建议让他配过音的《グロイザ-X》加入，被寺田一句“没人知道吧”给顶了回去。

不过也不是说知名度低的作品就永无翻身之日。例如掌机版《机战》因为制作成本低，所以有时会考虑加入一些冷门作品。要知道冷门作品虽然受众面窄，但FANS的核心程度往往是很高的。

3. 成人游戏

这点相信大家都能理解，毕竟《机战》的评级历来都是12岁以上。其实成人向机器人作品还是有一些优秀作品的，像绿川光拼死推荐的《机神咆吼デモンベイン》、JAM Project唱过OP的《マブラヴ オルタネイティヴ》，这些都被寺田舍弃了。以绿川光与寺田的关系尚不能让《机神咆吼デモンベイン》入选，我看其他作品压根儿就别想了。

4. 原作者否定

这点应该是基本无解的了。目前有明确表示不会让其作品加入《机战》的有：《惑星ロボ ダンガードA》（松本零士）、《樱大战》（广井王子）、《地球防卫企业ダイ·ガード》（水岛精二）、《魔法骑士レイアース》（CLAMP）。早在十年前就有玩家YY“樱战×机战”，可惜广井王子早就明确表示这不可能了。不过一想也是，《樱大战》的成功就在于那种独特的大正氛围，加入到《机战》里的确很奇怪。而且《樱大战》里人人都有合体技，人人都有爱，加上机体体积小，肯定会破坏平衡性。

5. 世界观设定

反战的《银河漂流バイファム》、发生在人类失去地球后4000年的《异度传说》、日本变成11区的《反逆的鲁鲁修》、月球被毁灭的《偶像大师XENOGLOSSIA》……可以预想，如果让这些作品加入，势必会对游戏的世界观设定形成巨大的冲击。不过，不要忘了，还有平行世界这个屡试不爽的法宝！不能加入只是寺田的托词吧，一定是！

6. 版权问题

尽管《机战》里各个作品的角色之间亲密无间，但现实是残酷的。谜之声：想加入《机战》？版权在我手里，先拿钱来，少了不干！在因版权问题而不能加入的名作中，其版权主要集中于Takara Tommy和Konami这两家手里：

Takara Tommy：《装甲骑兵ボトムズ》、《变形金刚》、《勇者王》以外的勇者系列、《宇宙骑士》之外的龙之子作品

Konami：《魔神英雄传》、《天元突破 红莲之眼》、《Z.O.E》

《天元突破 红莲之眼》是近年来最成功的作品之一，相信还有不少FANS期待着它加入的那一天吧，不过从现在来看难度不低。但是，原作者也留下了后门，那就是——剧场版的版权并不在Konami手里！



▲Konami出的《天元突破》游戏素质低劣。游戏迷们还是指望剧场版加入《机战》比较现实。

"《沙加》系列"诞生20周年纪念

脆薯条提供

2009年11月1日在东京的新宿举办了一个纪念"《沙加》系列"诞生20周年的纪念活动，活动中不光可以买到许多年前的老游戏，而且还有大量的纪念商品，对于"《沙加》系列"的忠实爱好者来说，绝对是一个不容错过的机会！主办方还从购买商品的FANS中抽取了200人，然后和游戏的开发人员一起脱口秀，还有特别嘉宾小林智美和伊藤贤治到场。我们虽然不能亲临现场，但是看看现场照片也是能过过瘾的。



▲《魔界塔士沙加》的原画，非常复古的画风，老玩家看了一定会觉得非常怀旧。



▲《浪漫沙加》的原画，想必国内的玩家对这款作品有着难以割舍的情节。



▲各种"《沙加》系列"作品，就连GB上的第二款作品也有，对于FANS来说极具收藏价值。



▲PS2版的《浪漫沙加》是国内玩家最为熟悉的一款作品，而且上面还有伊藤贤治的亲笔签名哦。

花100美元打开潘多拉之盒

星夜提供

史诗级的游戏需要史诗级的收藏版，索尼当然知道这一点。《战神Ⅲ》的"终极版"就是一个精美的艺术品，或者说是一个精美的雕塑。一切都装在一个外观绝对超酷的潘多拉之盒的仿制品中。

潘多拉之盒里装的是罪恶，而《战神Ⅲ》的潘多拉之盒却是装满了惊喜。其中包括收录了珍贵设定图和访谈内容的限定版画册，以及各种专属下载内容，包括有新关卡和7大任务的"战神竞技场"、奎托斯的新皮肤、讲述《战神》历史的纪录片、《战神》三部曲音乐集等。目前这款限定版在GameStop的售价为100美元。花100美元就能打开潘多拉之盒，这对于FANS来说的确超值。



游戏文化 多边共享区

《龙》腾十月耀神州 全面内测正式开启

2009年最值得玩家期待的国产网游《龙》终于要在金秋十月和大家见面了。在即将开放的内测中，我们特意准备了十大经典内容让踊跃参与的玩家尽情体验，无论你是初涉游戏领域的菜鸟，还是早已身经百战的老手，现在就赶快跟随我们的脚步走进这个古典与时尚完美结合的游戏世界，发掘那些自己不曾体验过的别样感动吧！

精彩体验① 世间百态尽收眼底

《龙》各大场景中明快的色调和出色的光影效果一定会让你流连忘返，其中更属亚热带丛林风情的武夷和白雪纷飞的昆仑最具代表性，用最直观的方式为玩家展现了南北两大地域的不同美景。最后当然不要忘记还有宛若世外桃源般的龙隐村，壮丽恢宏的玄天龙城等地点等待着你的造访哦！

精彩体验② 天资决定命运

《龙》中没有复杂的职业与门派之分，玩家只要从十种天资技能中任选三种便可开始属于自己的冒险。另外就算是新手初期天资技能没有加好也问题不大，只要你在30级之前使用游戏附送的化功丹就能把天资点洗掉重新分配！



精彩体验③ 生产大师致财富

《龙》同样为不喜欢杀戮的玩家提供了自己的一片天地，让你将"服务大众"的精神发扬光大。游戏中的生产技能分为原料采集、制造两大类，而且只有和其他玩家形成互补的情况下才能创造最大的经济效益，不失为发财致富的另一条门路。



精彩体验④ 骑宠总动员

充满神秘色彩的灵兽系统将在内测中首次亮相，除了乘骑的基本功能，它还能帮你实现自动吃药、自动修理、自动拾取、宠物送信等"懒人"功能，甚至还有飞行宠与双人骑乘等新颖设定带给你不小惊喜。



精彩体验⑤ 探宝忙不停



对于喜欢收集的玩家来说，"藏宝图"永远都是刺激你不断游戏的一大动力。在《龙》中你只需消耗一点金钱就能通过任务获得它，之后根据藏宝图达到指定地点便可触发各种事件获得各种奖励，作为内测的日常性活动之一，说不定也能一夜成就你的英雄梦想！

精彩体验⑥ 主题曲倾情放送

出色的游戏配上好的音乐才能让人获得视听的双重享受，《龙》的主题曲《龙鳞》由以独特中国风见长的王牌填词人方文山和超女快男王牌作曲家吴梦奇联手打造，相信通过内地小天王张杰的倾情演绎势必打响整个华人圈！

特报 固定活动惊喜不断

内测中每时每刻都有各种固定活动使玩家的游戏过程更加丰富多彩。星宿下凡，烽火连天，尘缘未了，五色炼炉，生肖传说，英雄乱武，群雄涿鹿只是目前所知的一小部分，各方英雄届时不妨算好时间，协亲朋好友一起轮流把固定活动刷翻天，享受《龙》带来的游戏快感吧！



胜负师："游天堂"这个名字渐渐为读者朋友所熟悉，原因是他们在组织游戏比赛和活动的同时，不忘为 UCG 提供精彩的影像以及文字内容，这种形式非常好，值得民间组织参考借鉴。这次的日本本田达人挑战赛就非常有意思，本期 DVD 中还收录了精彩对局，没有看到影像之前，可能根本无法想像本田这样的角色竟然可以用到如此境界，有一两局十来秒就完胜了，真是对手站着让我打也打不了那么快！无限的可能性，这就是格斗游戏乃至视频游戏的魅力所在吧！至于本期自由谈的另一个主角——大洋彼岸的"预言家"迈克尔·帕切特先生，我们得一分为二地看待他，虽说经常有些不靠谱的预测，但他对游戏产业并无恶意，比那么高举反游戏旗帜的跳梁小丑强一万倍！（自由谈投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

十八年的本田之道



■くすモンド的招牌姿势"百裂张手"。

在日本，有一项叫做 X-MANIA 的街机游戏赛事，比赛项目是一个非常古老的游戏——《超级街霸 II X》（以下简称为 SSF2X），而参加者，大多数都是浸淫这个游戏许多年的超级爱好者，他们一个个实力高深莫测，每个人都拥有称雄一方的实力。くすモンド（英文 KUSUMONDO，以下简称 KU）正是这些被人称为"跟怪物一样强大的家伙们"中的一员，他曾经夺得过 X-MANIA 大赛的冠军，被誉为"日本本田第一人"！而这位已经 37 岁"高龄"达人于 10 月 17 日来到了上海正阳，与中国的《街霸》高手们进行了一场冠军挑战赛。

10 月 17 日晚，正阳游戏中心 SSF2X 机台前，人声鼎沸。当 KU 来到时，现场爆出了一阵欢呼声。听说 KU 要来，玩家们奔走相告，上海的玩家早在一个多月之前就翘首以盼了。和去年曾经来访过的 KOMODA 一样，来的都是日本现在的一线高手，这让上海玩家们兴奋不已，因为，他们又可以学到很多上级技巧了。虽然因为语言问题，在沟通上多少还是有些不便，不过气氛非常好，当 KU 坐下，比赛正式开始时，气氛随之推向高潮。

客观来说，中国玩家很难给 KU 制造压力，由于他的水平实在太高，在比赛中，能与 KU 打上几个来回的只有上海老牌 SSF2X 玩家清水，以及两届《街霸 IV》上海大赛的冠军得主如月。他们都曾一度看到了胜利的曙光，却无奈还是因为一点点的失误吞下了失败的苦果。毕竟，KU 在 SSF2X 这个游戏上，在本田这个角色上浸淫了 18 年，他对这个游戏，对角色的理解，是绝大多数玩家无法比拟的。

在对战中，本田在 KU 的操纵下，每每能将中国玩家打得"攻攻不出去，防防不下来"。一个人物性能中等的角色，成了中国玩家无法超越的障碍，不过也因此，留下了许多的启发。而且 KU 非常和善，几乎是有问必答，技巧、心理、对战思路等等都毫无保留。所以，尽管场面上非常被动，尽管每一次眼看就要摸到胜利门槛的欢呼最终都演变为失望的叹息，尽管最后的比分是令人惊讶的 69 比 0（正式比赛 54 战全胜，赛后野战 15 战全胜），但是在场的中国玩家们依然兴奋不已，因为 KU 为他们展示了一个全新的境界！

神本田 KU 小采访

游天堂 能请教一下你 ID 的来历吗？

KU 我叫くすモンド，其中くす是我的本名的一部分。关于这个 ID 的由来嘛，以前我曾经有一次参加比赛的时候——那时候当然用的本名——那个大赛的解说员看到我的表现，就在那里喊："哦哦哦！看这本田，这已经不是エドモンド（本田的全名是埃德蒙德·本田），简直是くすモンド！"我一听就很喜欢，之后就一直用这个 ID 了。

游天堂 能请教一下你的实际年纪和游戏年龄吗？为什么坚持用本田用了 18 年呢？

KU 我现在 37 岁，游龄大概 30 年吧，《街霸》系列玩了近 19 年了。至于为什么喜欢用本田……因为这个角色虽然操作简单，但是要想完全掌握并取得胜利却非常难，这很有意思……而且我只会用本田。

游天堂 能介绍一下你在日本的战绩吗？

KU 在 X-MANIA 大赛上获得过一次组队战冠军，两次亚军，个人战的话在一些小规模的大赛上获得过一些冠军。（编注：其实在来中国之前，KU 刚刚在日本的"2X 全明星"大赛上获得了冠军）

游天堂 你所擅长的格斗风格是怎样的呢？有应付起来比较困难的角色吗？

KU 我喜欢一直进攻的风格，不过仅仅这样的话是赢不了高水平选手的，所以最近也在练习防御反击战术。比较难对付的角色是 DJ，DJ 真是非常难打啊！再有就是隆、古烈、春丽、达尔西姆这些。和这些角色交战如果不能控制住局面的话很可能会输，不过，我在斗志上可不会输给它们，哈哈！

游天堂 你怎么看今晚交手的中国选手的水平？

KU 现在还在玩这个游戏的人还是非常少的，中国是这样，日本也是这样，不过我很高兴看到，在这么少的人数中，也能诞生许多即使在日本也有一定实力的高手。这说明中国选手的水平并不差，只是缺少经验。

游天堂 有没有给你留下深刻印象的玩家或者角色呢？

KU 有一位使用 S 沙盖特（如月）、一位使用 X 拜森（清水）以及一位使用 X 隆的玩家，他们三个非常不错，而且在今天的比赛中，有一位和我一样使用 X 本田的玩家，这让我很高兴。

游天堂：你觉得中国玩家的缺点在哪呢？要如何去改善才比较好？

KU 我认为中国玩家需要加强的是对整体的把握能力，有些能够赢下来的对局，要以更强的气势去掌控整个局面，彻底赢下才能放松。还有就是要加强绝不放弃的精神力，一些看上去要输的对局，其实都是有机会存在的。

游天堂 请问你是如何看待 SSF2X 这个游戏？能教一些在对战中起作用的小技巧吗？

KU 这是一个系统简单，而且并不需要非常复杂的连续技，但是内容却很深奥的游戏。小技巧方



■上海玩家牧师第一个向 KU 发起挑战。



□KU 在比赛中挥洒自如。

本栏目文章仅代表作者个人观点

面……比如使用X本田的话，可以在打倒对方后，配合对方起身时间使用下蹲重脚，迷惑对手之后进行打、投的二择。

游天堂 如果是你的话，会如何去打败你自己的本田？

KU 首先要在HP上保持领先，轻易不要失血，接着就是以防御为主，等待对手的破绽。因为我对这样防守型的对手比较憷……

游天堂 对初学者来说，应该如何才能尽快提升水平呢？

KU 现在网上有很多对战录像，一开始可以去看一些高手的录像然后模仿。接着就是在对战的时候要多想想为什么输，同样的错误尽可能避免，这样就能逐渐进步了。

游天堂 你来中国最期待的是什么？

KU 和中国的玩家们交朋友，我在日本也很喜欢去一些没去过的地方打游戏交朋友。所以来中国也希望能和很多人一起对战交友，不过我不会说中文，呵呵，大家要谅解。

游天堂 向中国玩家们说些什么吧。

KU 各位好，我是KU，18年来只玩本田这一个角色的废柴玩家（笑），我除了会点百裂张手之外毫无可取之处。尽管如此，还是希望能和中国的玩家们尽情交战，结为朋友，谢谢！

本田达人的小秘密

KU这次来比赛，准备得是非常认真的，他反复说明"要将最好的比赛内容呈现给等待许久的上海玩家，不可以辜负了他们"。为此他做了很多很多细节上的准备，也讲述了许多有趣的小秘密和技法。以下，就一一为您揭晓。

胜负竟然是由无名指的指甲决定？

KU说的最有趣的事，就是他在比赛中发挥的好坏，是维系在右手的无名指指甲上的。原来，他的本田所使用的技法"连续百裂张手"，在输入时并不是如上海玩家想像般使用"钢琴刷键术"（一种交替按键的快速输入法），而是单纯地连打输入。大家都知道本田的百裂张手必须快速连打5下拳才能使出，而KU就是利用他的无名指的快速连打来实现在旁人看来简直无法完成的神技——连续百裂张手。所以，如果他的右手无名指指甲盖有所磨损的话，用他本人的话来说"会大大影响我输入百裂张手的速度"。因此，对他来说，比赛的胜负与小小的指甲有密不可分的联系。

多种有趣的复合输入技巧

虽然KU本人宣称他并不会"钢琴刷键术"，不过他还会其他好几种厉害的快速输入法。

第一就是刚刚说过的，单纯利用无名指的连打技术，不过这个简直可以媲美高桥名人的输入速度的连打方法，是依靠苦练而成的，没有什么捷径，想要学习的话也只能尽力提高自己指关节和手腕的力量。当然这也说明KU在这方面下了多大的苦功去练习。

接着是一种用在连续技上的复合输入。KU在比赛中经常采取下蹲轻脚一两下后立刻刷出百裂张手的连续技。这是有窍门的，就是把用一个无名指的连打，进化到使用食指和无名指的有节奏交替高速连打。具体来说就是食指按轻脚，在略微延迟零点零几秒的时间里用无名指按下中拳。这样反复输入5次（在一秒多的时间内）。只有这样，才能实现在SSF2X中非常难的本田连续技——下轻脚两次接百裂张手。而这种手法，显然比之前的无名指连打更难。

第三种是指令的提前输入，利用的是在SSF2X中，按住某个键一小段时间再放开，系统依然默认为你刚按那个键的设计。在比赛中屡见不鲜的是本田的跳攻击或者其他攻击后，对方不论防御还是中招，接着都被"大银杏投"给投中的场面。关于这个的输入技巧，KU是这样做的：先输入前一个攻击指令，输入的同时输入"大银杏投"的指令并同时按住全部3个拳键，然后确认对手是否被之前的攻击命中，命中的话，第一时间放开3个键，如果没有命中，则慢上零点零几秒之后才放开。由于整个过程十分短暂，因此



这个技巧的难点在于确认是否命中以及提前输入和放开的时机，同样属于非常考反应和操作的高难度技巧。

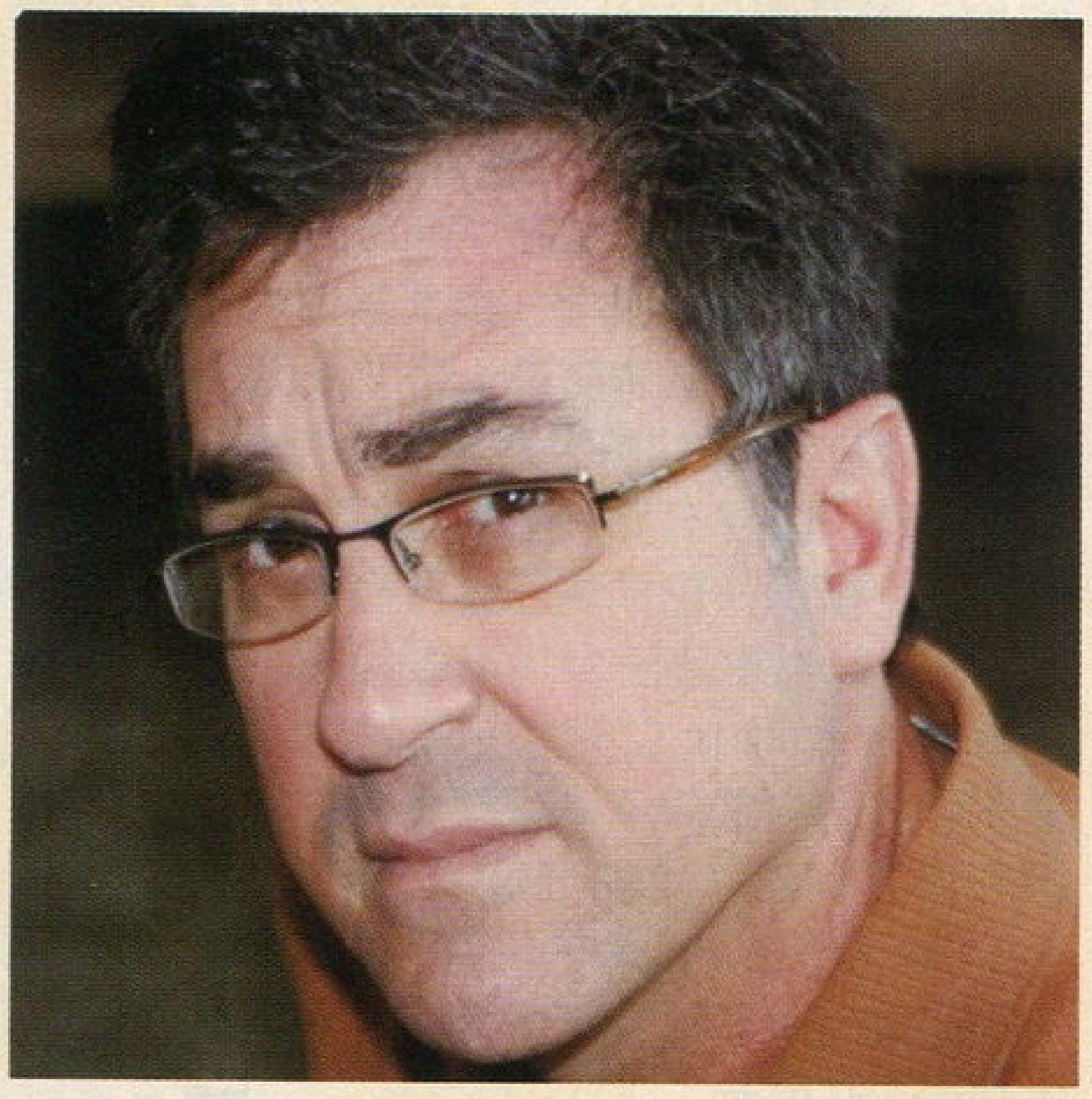
第四种是一种防御中的提前输入。KU在每次防御攻击时，都会在防御的同时按一下轻拳和重拳。这样做的好处是，只要解除防御瞬间，他再用无名指连打3下中拳，就能使出百裂张手，用来反击对手或者拉开安全距离等等……

还有诸如延迟输入造成的移动"鬼无双"、投之后的跳逆向、走逆向等等，这些技巧，KU没有丝毫保留，全都教授给了提问的玩家们。

在比赛后，KU又与玩家们打起了野战，直到晚上十二点多，才非常不舍地结束了这次交流活动，看得出来，KU本人也是意犹未尽！在结束之后，他一再强调，下次还会来上海，还会来和朋友们见面！

文 游天堂

谁动了我的水晶球？



▲眼神"忧郁"的迈克尔·帕切特。

如果不是一连串令人目瞪口呆的错误预测，迈克尔·帕切特（Michael Pachter）这个名字或许还要再过一段时间才能被全球游戏玩家们所记住。作为有着70年历史的美国韦德布什·摩根证券公司（Wedbush Morgan，并非摩根大通）的一名资深分析员，迈克尔·帕切特日常的主要工作是聚焦游戏产业，对发生的各种动态、事件和数据进行整理、研究，并向投资者发布相关分析报告。对多数市场分析师而言，游戏产业是一个充满机会但并不那么容易接近的新兴领域，在这里，游戏主机大多是赔本贩卖，软件销售和权利金才是游戏公司获利的主要来源。与电影等传统娱乐形式不同，玩家对电子游戏的互动体验有着更高的需求。在金融风暴席卷之下，一些实力强劲的游戏公司却能如沐春风，实现跨越式发展。无论是行业自身特点，还是内部竞争形态，游戏业与其他行业有着太多不同。那些高傲、精明、刻板的分析师，在搞清楚《最终幻想》与《使命召唤》的分量前，或许还不知道该如何同步他们手中的无线手柄。幸运的是，帕切特在某种程度上算得上是一名"游戏通"，只不过他的言论往往会带来一些出人意料的"笑果"。比如，在2007年接受1UP专访时宣称："这将是最后一代主机，第三方不会继续支持PS4或X720。"

2005年，在次世代战争即将拉开帷幕之际，帕切特迫不及待地展望起未来，"到2010年，索尼会占据55%的市场份额，微软为35%，而任天堂只有10%，这一比例有不超过5%的误差。"随后事态的发展让他的预测成为了笑谈，不过他依然坚持说："像麦当劳或茹丝葵（牛排），总是能卖掉很多食物，但人们还是渴望吃到更高品质的佳肴。任天堂像是一台快餐机，索尼是高档餐厅，

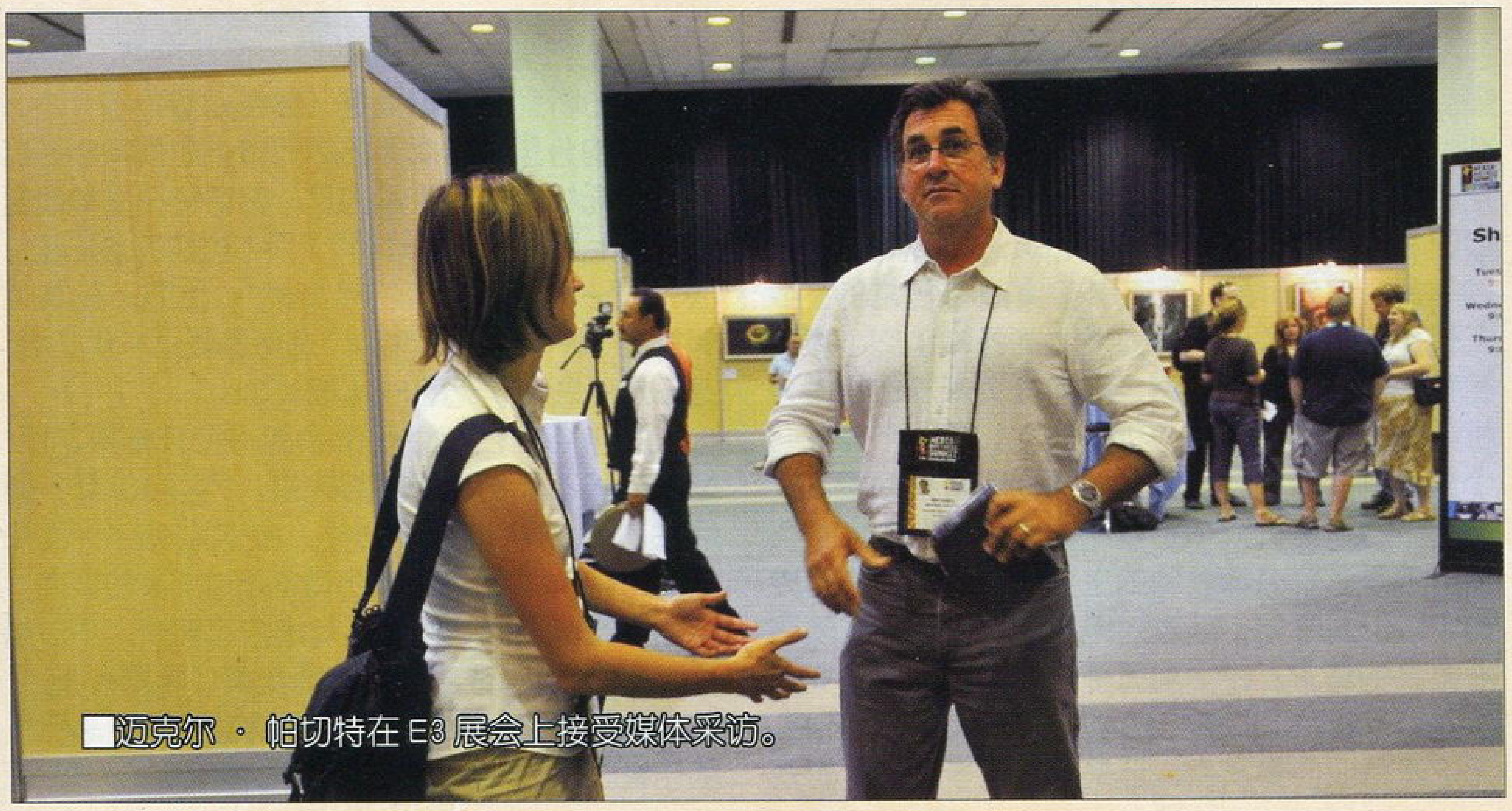
而微软则介于两者之间。"尽管自己的预测屡屡受挫，但从积极的角度看，帕切特总能选择最恰当的时机发表自己的看法。比如，2006年11月《战争机器》发售前夕，他表示："由于用户不能确定X360的前景，我认为缓慢的销售态势会一直持续到12月份。"在分析《脑白金》系列软件登陆北美市场的前景时，他更是直白的发问："我不太理解NDS的设计，为什么它要搞出两个屏幕？"在很多时候，事实远比商业模型来得复杂，聪明的分析师会不断调整自己的判断，并当作之前什么事情都没有发生过。起初，帕切特认为Wii只是玩家的第二选择，半年后他又改口道："那种将Wii撇在一边，只去关注PS3和X360胜负的想法，毫无疑问是愚蠢的。"

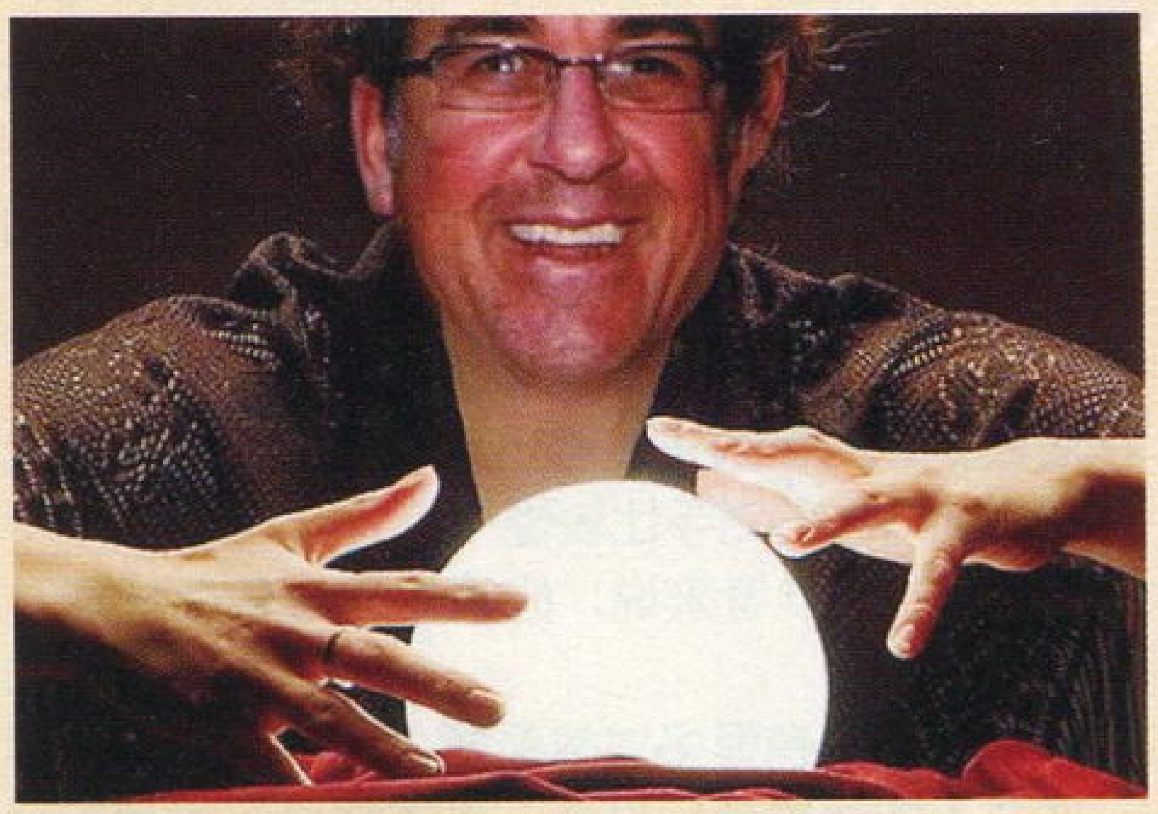
除了预言大趋势，帕切特还格外关注一些游戏大作的表现。在接受《纽约时报》专访时，他胸有成竹地强调："我不认为这个世界上会有四百多万玩家每个月都玩网络游戏，《魔兽世界》是个特例，但坦率地讲，事情最终将恢复它的本来面目，《魔兽世界》的注册用户会降到一百万左右。"对于《使命召唤4》放弃二战主题，他评论说："人们一窝蜂地制作二战射击游戏，然后很自然地想到，也许越南战争、冷战或者其他什么战争也会奏效，但事实上，这些产品大多令人厌烦，我不认为《使命召唤4》跳出赖以成功的土壤是种聪明的选择。"结果，全球千万玩家的共同努力，使帕切特的观点再次华丽地落空了。有时，他也会试图影响游戏产业的并购活动，由于金融危机以及《横行霸道IV》的延期，他坚持认为Take 2会被EA收购，"我确信EA将完成对Take2的收购，我所设想的情节是，未来两个月美国联邦贸易委员会批准该收购案，EA会在九月底前完成收购。"而事实上，这项收购在8月时就已经无疾而终。

每个月，迈克尔·帕切特都会在NPD统计数据发布前，预测北美市场的游戏主机硬件销量，当两者的数据偏离过大时，他会和另一家不时"心算"销量的网站Vgchartz一起，勇敢地站出来指出NPD犯了错，而证据就是"从某些零售商处获得的数据"。比如帕切特认为《横行霸道 唐人街战争》会成为NDS平台吸引核心玩家的"拐点"，他预言游戏的首月销量将达到45万套，但NPD最终发布的数字仅为20万套。显然，整个游戏产业更愿意相信NPD，因为人们至今还记得帕切特本人的那句经典言论："我认为，北美游戏市场会在11月份保持适度增长，并在12月份实现销售井喷。"由于年底大作潮和圣诞假期等人尽皆知的原因，这样的一幕几乎每年都会发生，但至少这段预测本身是正确的。网络上有玩家将帕切特的言论和致力于反暴力游戏的前律师杰克·汤普森的"名言"相提并论，并将之戏称为"傻话和疯话"，这样的评价或许会让帕切特感到心痛不已，毕竟他曾坚定地站在游戏产业一边回击汤普森："他的话既没有公信力，也没有影响力，而且他自己也意识到了这一点。"

很多人都乐于倒数帕切特再次出丑的时间表，嘲笑他的各种言论，按照不少玩家的一贯论调，帕切特的预测往往是"真相的背面"，但现实逻辑并非如此简单。分析师从未拥有可以洞察一切的水晶球，相比精准的分析和预测，投资者更在意他们的报告是否可以打开市场的"想像空间"。无论正确与否，这些报告多少会带来一些利好或利空，市场上的风吹草动便成为投资者借题发挥的机会。如今的游戏产业，拥有顶尖的开发公司，一流的游戏媒体以及众多热情的玩家，但一个真正的世界级产业，必然需要让更广泛的人群看到其中蕴含的价值，"帕切特们"的意义便在于此。如果仅从技术面和信息面上看，帕切特的分析对短线心态很重的投资者并非合适的行动指南，但如果你更关注基本面和长远因素，那么倾听一下帕切特的看法就很有价值。事实上，迈克尔·帕切特还有另外的一面——与外界长期的描述并不相同。作为加州大学洛杉矶分校安德森商学院的博士毕业生，他的职业生涯始于全球500强之一的阿科石油公司（Atlantic Richfield，又名大西洋富田公司），由于在财务部门表现突出，35岁时被提拔为该公司战略规划部门的高级主管以及公司常务董事。

帕切特为人谦和，知识面开阔，口才颇佳，偏好阅读各种数据并且记忆力惊人。加盟韦德布什·摩根证券公司后，帕切特对游戏产业保持着异乎寻常的热情，厘清其背后的逻辑与动机，需要梳理从2000年以来他对游戏市场的种种评论——这并非是一个过度竞争，僧多粥少的产业，任何有一技之长的公司都可以在这个飞速发展的市场中获益。"为谁是第一谁是第二的问题而烦恼是一件愚蠢的事情，完全没有意义，因为不管具体排名如何，游戏公司依然可以挣取足够多的利润。"帕切特建议索尼、微软和任天堂稳扎稳打，而不是盲目标新立异，"要取得非凡的结果，并不一定要让每件事情都变得与众不同。"在很多中长期预测上，帕切特展现了自己独到、犀利的眼光。从一开始，他就看好三大游戏硬件厂商搭建各自的网络平台，"把网络服务做大做强，将种种创新纳入自己的平台，会成为本代主机战争的胜负手。"值得一提的是，他还提出了一个"蓝海发家，红海称霸"的理论：任何一家通过挖掘新市场而取得竞争优势的游戏公司，依然要在传统游戏市场的厮杀中突围，才能真正走上王者之路。


■迈克尔·帕切特在E3展会上接受媒体采访。


▲有玩家称他为"错误先生"。(玩家修改图)

客观地说，迈克尔·帕切特是一名称职的分析师，他的部分言论之所以成为玩家们的笑柄，除了语境差异，还有其自身的原因。帕切特的分析报告大多针对投资者，而非普通玩家，语境差异可谓大相径庭。比如"名越稔洋操刀，成宫宽贵参演，钉宫理惠献声，高度进化的神室町，四男儿的热血传奇"的介绍词，在众多投资者眼中，远没有"这是日本版的GTA，也是PS3平台的杀手级软件"来的清晰、易懂。但问题是，迈克尔·帕切特并不安于本职工作，信心十足地认为自己可以在玩家群体中扮演导师的角色，施加更多的影响力。在接受Gametrailers网站采访时，他宣称："索尼是在剥削用户，他们在PSP go上赚的钱远远超过PSP3000"，甚至，他还多此一举地表示，首发排队购买PSP go的玩家"令人费解"，这当然招致了不少玩家的非议，帕切特最终尴尬承认自己"用词不当"。在被问及是否玩游戏时，他回应说："我没有太多时间玩游戏，但我在观察游戏。"这种说法实在有些故弄玄虚，其实早在包机房时代，玩游戏的终归是少数，多数玩家也是在"观察"游戏。当然，帕切特除了"观察"游戏，每年还会撰写一份产业年度报告，数百页的正文看点颇多。

在帕切特今年的游戏产业年度分析报告中，不但揭示了游戏零售商加速整合的趋势，而且指出游戏用户的年龄层变得更加宽泛，上世纪70年代主要集中在8岁到20岁，而如今已经扩展到8岁到35岁，拥有次世代主机玩家的平均年龄接近30岁。他预测到2011年，NDS全球销量将达到1亿3千万台，PSP为6900万台。在家用主机方面，X360为4400万台，PS3略高，大约是4900万台，而Wii的全球销量将突破9300万台。2009年11月，迈克尔·帕切特将出席北美游戏市场投资会议，并受邀发表基调演讲。可以预见，热爱游戏业的迈克尔·帕切特会随着产业成长取得更多成绩，当然，也少不了一些令玩家啼笑皆非的预测。事实上，新的一轮预测已经开始，当他预言《横行霸道V》肯定会在2010年发售后，Take2总裁Strauss Zelnick立刻回应说"这个真没有"。而对于即将开启的高清体感时代，帕切特对预测售价充满了兴趣："微软的动作感应系统价格应该在50美元左右，因为它只有一个摄像头配件，而PS3的体感系统还要搭配专门的手柄，价格也许会超过100美元。"

文 Delphi

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

最近给几位投稿的朋友就稿件提了一些修改意见和建议。这本是我份内的工作，结果却有作者在发来修改稿的回信中用“茅塞顿开”、“切中肯綮”甚至“醍醐灌顶”来形容我所提的意见。这样的评价本刀实在是承受不起。不过，回想起在校学习的岁月，因老师或同学一句中肯的点评，让自己突破创作瓶颈的情况确实不少见。由此可见，绘画虽说是非常私人化的事，但交流却会给创作者带来意想不到的收获。其实我们与“游戏城寨”联合举办征稿和评选活动，初衷也在于此。最后给大伙透露一下，接下来的12月评选中，奖品设置有惊喜变化哦（详见P101《一刀有话说 特别版 Vol.6》）！



广州·梁荣昌

作为诞生于鬼材神谷英树之手的角色，劲辣魔女贝优妮塔不被人关注那才叫奇怪。目前我们已收到大量相关画稿，上图便是其中较有代表性的一幅。怎么？作为“魔女饭”的你能画得更好，那就赶快行动起来吧！



上海·abandon_cake

一幅名为《海盗女王》的原创稿件。作品的整体感觉相当华丽，而且无论构图、色彩搭配、细节处理等都显得非常专业。画风方面，作者自己说是向金亨泰致敬，不过，画中人身材高挑、亭亭玉立，怎么看都比最近金大师笔下的那些粗腿美人要舒服得多啊！



上海·孙剑

可能大家对TGS09合刊上那幅《生化守卫》还有印象。作者这次又有同类科幻题材的作品与大家分享。在左图中，机体采用了别致的机械与肌体融合的造型，而机体结构细节丰富，层次感十足。金属质感和战场氛围的渲染也很到位。算得上不可多得的原创科幻插画。



长春·赵鸿飞

当年《阿童木》TV版动画播出时本刀没什么印象，不过漫画版的确深深吸引了我。显然上图作者也是阿童木的粉丝，而且用尾焰喷出红心来表达喜爱之情相当有创意！



上海·无言

一幅素质颇高的《FF Ⅻ》同人稿件。作品最大的亮点在于对光影的把握。特别是从窗户透射进来的阳光表现得相当出色。有趣的是，作者是通过对各类阴影细腻入微的刻画实现这一点的，可谓独具匠心。



北京·周沫

如今《生化5》的佣兵模式都让大家玩得提不起兴趣了，有谁还记得当年《生化3》中这几个货真价实的佣兵呢？右图不由得让本刀回忆起在大学宿舍中和兄弟们奋战的时光。嗯，怀旧，的确伤感，但更多的是快乐呢！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email abc26288268：最近甲流大有愈演愈烈之势，班里的7个同学已经倒下了，众小编可要多注意休息，多开窗通风，尽量减少长时间打机，不然一旦发生了编辑部集体感冒事件，就不好了。（一刀回复：预防感冒小编们自然各有妙招，但仍要感谢朋友们的关心和提醒。为了可爱的读者，我们不能倒下！）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■每期都会收到一些中奖读者来信询问：为什么奖品还没有寄到？这里统一解释一下。为了保证奖品能够完好无损地寄到大家手中，所有奖品都是以包裹的形式从邮局寄出的，寄出的时间是在刊有中奖名单的杂志上市后一周内。由于邮局的效率问题，包裹需要10～30天才能寄到，在此期间内寄到均属正常情况。如果超过了这个时间还没有寄到，那么请致电兰州编辑部，电话在目录页可以找到。我们会告之单号，然后去邮局查询，确保万无一失。



■小编们在每本杂志的制作中都会召开一次校稿会，集中打击错误疏漏，而校稿会除了校稿之外，也往往是诞生大量笑话的地方，经典的炎骑士系列"错字"笑话与飞行员系列笑话往往都是在校稿会中诞生，这次的"读编往来"中也为大家带来了一段近期校稿会中发生的小插曲。

本期流行游戏 What's In

猎天使魔女 X360/PS3 （7人）

朋友，你还在为《现代战争2》和《铁拳6》的网速烦恼吧，不如打一会儿魔女吧，就算没有插网线，她也能让你爽到尖叫哦！

——胜负师为在编辑部推广魔女，用尽浑身解数。

铁拳6 X360/PS3 （9人）

继《灵魂能力Ⅳ》后网战再次悲剧，NBGI你是想逼我们买街机么……

——纱迦

使命召唤 现代战争2 X360/PS3 （9人）

"咚……咚……咚"，每当听见这个声音时，就浑身发抖。

——为了对付合作模式下10个装甲兵而全灭N次的脆薯条与飞行员留

读编交流

Email xyz70599：和小编们分享两个手机铃声，一个是在《潜龙谍影 和平漫步者》TGS2009宣传片里截取的《Heavens Divide》，我转到手机里后一直当作短信铃音，结果N多同事都感觉不错，要求共享，弄得现在只要歌声响起，一堆人立刻查看手机。后来为了防止重复，我又从朋友那里要了一个《Raving Rabbids》的疯兔尖叫，这下重复到是没有了，可好几次差点把保安给招来，汗……嘛嘛，疯兔尖叫就给炎骑士当专属手机铃好了。另外一个……估计在编辑部里会出现重复吧？

如果炎骑士真用了这个铃声，不用等保安，小编们都要集体发动真无双乱舞了。

Email 610903839：有一件事非常困扰，就是脆薯条说的FPS枪法流意识流……某天，玩FPS偶从冲锋流升级成枪法＋意识流了，结果每次玩《COD4》都是第1或第2，别人还以为我BUG呢，结果被T了出去……悲剧啊，太厉害也没好事，希望其他小编注意一下……（=.=）还有，和表弟玩《街霸4》的时候无意中教会他了超必杀，结果偶屡战屡败……最后一盘，偶用自己喜欢的刚拳，结果还是挂了。果然，对战游戏还是从娃娃抓起……

最恨天下无敌手，独孤求败。不过敢问您这是玩的PC版吧……

Email Blake：最近两个星期一直沉浸在《神秘海域2》的世界，虽然第一次接触选择了初学者难度开始，但是两个周末后已经来到第22关，还是觉得很激动！打算之后挑战一下Normal难度，好好体验这个让我震撼的作品！次次玩《神秘海域2》的时候，爸爸妈妈都很投入地坐在旁边观看，虽然他们不懂游戏，但是他们都很喜欢《神秘海域2》，说像一部美式大片，刺激惊险，爸爸都跃跃欲试了！之前《GT5p》的时候他们也玩的不亦乐乎呢，其实游戏真的可以和父母一起分享！

现在的游戏确实有不少都已经达到了"旁观者盛筵"的等级，特别是那些明显电影化的游戏，等以后的火星技术和四维技术加入游戏后，相信父母们都会等不及来体验一回吧。

本期读者语录

Email 李子：每次买一本UCG，我就离高考大魔王更进一步鸟～（以UCG的本数来记离高考的时间的某人仰天长嚎）
（玛娜回复：首先要预祝你高考顺利，不过用这个方法来计算高考的日数……岂不是每看完一本书都很伤感？）

杂志相关

Email zi夕阳里的风：本期光盘不错，特别是最近这两期开始有了“游戏电影”这个新节目，这对于很多玩家来说是很有帮助的，可以让我们更好地了解游戏内容。现在游戏很多，很多人买了游戏可能只有开始玩一下，接下来就再也不会想起玩，那么很多精彩的游戏就可能错过。

以前经常收到读者的来信说剧情影像中应该多收录一些杂兵战和BOSS战，否则看起来不够完整，“游戏电影”这个新栏目就是将普通的游戏流程和剧情结合起来的一次尝试。在游戏变得越来越像电影的现在，相信这个栏目可以尽可能完整地将游戏的全貌浓缩起来献给大家。

杭州 王开：TGS2009尤物图鉴赏的能力值是哪里来的？是不是多个一个个问过来的？还是大家欺负蒋琳叫她去问的？一定要老实交待，不会是一个个测过来的吧(无限YY中)？

主要来源是模特公司的资料，上百个SHOW GIRL一个一个问三围，一定会被人认为是“痴汉”，之后被保安架出会场的。

Email 丢钱的小偷：大概是233期吧，纱迦的四格漫画为了攻略的语言问题郁闷，但我发现UCG也总是用日文来做攻略，而我们这些根本不懂日语的玩家也只能望“略”兴叹。希望小编们能多发一些攻略(汉化后的)。

其实攻略中出现的日文大多是地名、人名、道具名等专有名词，只需要按图索骥即可，对理解游戏没有什么障碍，人名这些日文小编们也大多会在第一次出现的时候注明中文翻译，如果将这些地名和道具名都汉化了，在玩游戏的时候反倒会一头雾水了啊。

Email 水无痕：11月1日，可怜哪，私藏的UCG又被搜出来，之后又是一顿臭骂……由此想出一招：反正老杂志也不怎么看，干脆全藏我妈褥子底下，看她能不能想到！哼哼……

这便是传说中的“最危险的地方就是最安全的地方”吗？我怎么感觉有点像是古代人贴符下咒啊？难道你妈天天与UCG相眠，最后就会在不知不觉间受到感化吗？



Email 程程：我发现我们班很多游戏爱好者都无福消受高素质的游戏哦～那是X年X月X日，我们在网吧玩《真三国无双OL》玩累了，一时间想不起要玩什么，《L4D》、《使命召唤5》丧尸模式、《战争机器》都玩腻了，然后我突然想起有《生化5》，于是就提议玩，为了享受好素质游戏还特别将分辨率调到了最高，接着有趣的事情发生了……第一位仁兄第1局没过，吐了～第二位仁兄过了第2局，走路已经开始晃……第3位，玩了一会就一直在叫受不了了。话说我当年为了快速了解剧情可是玩了一天的啊，而且是不间断地玩，难道我是天才？

快去最近的诊所检查一下是不是有人被Uroboros感染了，将他们隔离，并在必要阶段使用特殊手段……以上说笑。是不是分辨率、特效调太高帧数不足搞的？按说经过上面提到的主视角射击和动作射击游戏的磨炼不应该啊！所以，我还是建议你们去检查一下。

上海 曾WF：哎，从当初我第一次认识到OTAKU的那种生活方式之后，就深深地被吸住了……从初中就打下了这个苗子，每年都有成长，特别是高二买了电脑之后，看了比以前不知多几倍的动画(也第一次开始接触后宫类的)，这宅魂就成长得更快了……高中后半时期，我真的已经是……连女同学都不敢对视，这是真的！为此我也尽量减少和女同学说话的次数……到了现在呢，刚进了大学，我就给自己订了一个小目标，第一学期不和班上任何女同学谈话！到目前为止，除了一些小事情道歉之外，目标几乎完美！谁能颁我一个白金奖杯呢……说实话，我可能已经真的改不掉了……偶认为OTAKU是一种精神，OTAKU最后的净土由我来守护！虽然日语班也有很多和我一样喜欢动画的，但我依然觉得自己不能背叛绿毛、绫波等等等等……难道说OTAKU真的是一种病么！我病上了不能和现实女性正常交流的病啦！谁能治？哎，问题都在我自己……算了，也不需要医生，自己过得开心就行！

虽然你说的最后一句话没错，但是你这症状也忒厉害了一点儿，已经算得上是病了。感觉你的情况已经超越了宅的范畴，建议观看《欢迎来到N.H.K》，应该能得到一些共鸣和启示。

Email 李津：不知道是人品问题还是怎么滴，最近小P上玩《时空之轮2》时游戏老是有选择性地“休息”，眼看终于从七拐八弯的迷宫中出来了游戏居然“休息”了！一路闯关中到了BOSS那了又“休息”了！剧情进行到精彩部分又想“休息”了。唉，一次又一次的重来可是对我耐心的巨大考验啊(小编们在做攻略时有没有遇上这种考验人品的事呢?)！好在我对这个游戏好感度不错，重来不算什么，就当再熟悉一遍游戏。一句话“道路是曲折的，前途是光明的，感人的结局终究会来的。”继续前进吧！

在小P上玩游戏死机倒是不经常遇到，不过前段时间我的NDS电池阵亡了，充完电只能坚持半个小时左右，每次《DQ IX》刚完成一段剧情就开始狂闪红灯。有一次我算错了时间，从编辑部充完电出来后没多久又红了，只好一路狂奔冲回编辑部，不过奇迹的是至今为止还没有丢过存档。在这里忠告大家，玩游戏，后勤工作一定要搞好啊！



Email tsc1994：身为一个PS3玩家兼影迷兼音乐迷兼学生，今年年底好痛苦。首先，今年年底大作井喷，要把有兴趣的收齐都够再买一台了；今年年底发行的BD也很多，要把感兴趣的收齐了得一台X360了；今年年底MJ、AYU、安室阿姨等人扎堆发专辑，把感兴趣的收齐了够一台Wii了。爱好广泛就是不好，省吃俭用两个月，进度15%……最主要的问题是：我哪里有时间享用呢？

缺乏爱好肯定不好，爱好太多了也不好，除了身体健康和经济因素，还有个问题就是贪多不精。记得我以前经常奇怪，明明是和同学、朋友一起看的电影，为什么过了一段时间我都把剧情和人物忘得差不多了，其他人还是印象深刻，甚至连台词都能说上一两句，后来才想明白，一天走马灯似的看上三四部电影，晚上还要彻夜鏖战游戏，能记得清楚才奇怪了呢……

本期读者语录 Email Sien Kiske：不知道炎骑士家的蟑螂现在怎么样了，其实蟑螂这个东西也没有什么可怕的，不就是一群普通的蟑螂么，如果是一群拿着机关枪的蟑螂或是扛着火箭筒的蟑螂那才可怕咧！（玛娜回复：相信炎骑士不是太赞同你的话……）

Email Zero Kid：多哥！你太幸运了，做男人的做到这份上，无欲无求啦，五子登科成就已解开不算，还有一年两次的机会和国外美女亲密接触，你才是纯爷们，我决定不信春哥加曾哥了，我改信多哥加纱哥了。笑！

不要迷恋哥，哥只是传说。不过，你确定你真的知道五子登科是什么意思吗？熟归熟，乱说话，一样要告你诽谤哦！

广州 赛亚狂刀魂：这几天狂爽顶级大作《猎天使魔女》中，深深感到奎爷该马上制订一套能力提升培训计划啦，内容就让他自己想去吧，至于目标嘛……1. 跳跃力 5 倍（说得好轻松）2. 臂力 20 倍（这个必须有~）3. "威震大狮吼"功（其实就是大喊一声），分贝量必须达到把总统车专用防弹车轰爆才算练到家。粗略计算下必须把自身肌肉组织密度提升 30 倍才能比上魔女贝贝姐的一半功力……嗯，你说啥？夸张了点？天啊，回想下贝贝姐在开头 CG 中把五六个天使小兵外加一个大墓碑的重量一抬就上了天，然后啪地一声鲜血贱满地……就靠她那小细胳膊你说强悍不强悍？所以说既然奎爷自称为"神"这个至高无上的称号了，那努力点不让别人超越他也应该嘛……

你提出的这些奎托斯升级计划我觉得都不难，反正力量、跳跃力和狮吼功都是制作人说了算，就算下一作给奎托斯加上"你好炮"将月球轰烂也只是轻轻松松一句话，但有一项非常重要的天生属性是奎托斯天寒地冻光膀子泪奔都赢不了的呀，相貌！

Email Sien Kiske：最近找到一个户松遥教中文的广播剧，我当时正在喝可乐，我听到先是南条爱乃说了一句"谢谢"，然后户松遥就接了一句"布咕鸡"，我听到之后便"噗"地一下把可乐全部喷到了显示器上，这个"布咕鸡"简直太有杀伤力了，到底是啥玩意啊。无奈之下给朋友发了条信息，问曰："户松遥在广播剧里说的那个'布咕鸡'，何解？"对方答曰："至今无解。"直到现在我才知道她说的是"不客气"，呵呵，小遥这中文说的可真矬啊！

顺带告诉你，这个广播剧后面几档节目中，户松遥分别教了："一路平安"、"肚子饿了"、"对不起"、"好久不见了"、"这个多少钱"、"太贵了"等等。绝对是一个比一个雷，不信你可以去听听。



Email tsc1994：某日上英语课，讲某些地理词汇，什么平原、岛屿之类的。学完后老师当堂测试，一人翻译一个，我前面的翻译的是岛屿（island），轮到我了，幻灯片上打的是小岛（应该是islet）。结果我条件反射似的脱口而出：KOJIMA（日语中的小岛）！然后……

相信有很多人都有类似的感受，同时学两门语言的时候很容易就会将两者混用，譬如说在脑子里一句英语一句日语的自问自答，虽然我不太清楚学语言的诀窍，不过我觉得这种状态反倒是好事，因为至少可以跳脱中文的思考惯性了。顺便说一下，我觉得同时学习英语和日语的人一定有一点最不爽的地方，那就是明明英文单词都记得很清楚，学到日文的外来语时却非得故意读成日本式英语，简直就是让唱歌很好的人故意去模仿跑调嘛……

Email Sien Kiske：其实小时候很羡慕那些来无影去无踪的飞行员（此飞行员非彼飞行员），不过前几天在一部小说上看到这样一句话：开飞机一点都不难，只要在操纵杆上绑一块骨头，连狗都会开。所以我就想在 X360 的手柄上绑一块骨头，看看我家狗狗能不能把《皇牌空战 6》打通关，当然前提是先训练它把爪子掰开。成功后就可以录成视频上传到 levelup 网站（向珍迦哥致敬）。貌似玛娜姐有养过宠物，不知此法可行否？

你说的第一句话一点没错，只要在操纵杆上绑一块骨头，连狗都会开，问题只不过是把飞机开到天上还是地上而已（-_-）。

深圳 梁翼鹏：看了上期光盘里收录的《2012》的预告片后，把我吓坏了。到网上一查，还真有这么回事，难道人类当真要灭亡了？那我是不是应该从现在开始好好享受人生？

不知大家还记得诺查丹玛斯的 1999 年世界末日预言么？当时我可是深信不疑的，到了指定的那天晚上，我决定通宵不睡，搬张凳子看看人类是怎么灭亡的。结果到了半夜我实在撑不住了，不知不觉间睡着了。当我醒来的时候，只看到灿烂的阳光射进窗户，只听到窗外的小鸟欢快的叫声，穿上衣服下楼一看，街上行人依然川流不息，对面街上的牛肉粉也还是 3 块 5 一碗。2012？反正我是不信了。

Email 黄铭熙：分享一个趣事，我们某人自曰喜欢玩游戏，在我想买他的大剑模型时他居然不卖给我，之后在背后诅咒他……居然灵验了！他玩《MGS 和平漫步者》试玩版时屡次被发现，杀死，PSP 被误格式化，从此同学们给我美名曰：腹黑怨念……

重点是，不管是合起来看还是将这四个字一个个拆开来看，这都谈不上是个美名吧……

上海 翟晨智：TGS 这一期的 UCG 大概在我们班是翻阅次数最多的一次，绝大部分都为男生，道理很简单，SHOW GIRL 啊。本宅女的那本 UCG 的 SHOW GIRL 几页差不多都被翻烂了，一个个男生都在那儿点评这个长得怎么样，那个三围怎么样……只能送一句话，他们看的不是 SHOW GIRL，是寂寞。

相比起去年被读者戏称为"怪物图鉴"的 TGS，今年 SHOW GIRL 的素质确实还不错，有几个 SHOW GIRL 我都盯着看了半天，就算是寂寞，也是幸福的寂寞啊。

天津 储嘉铭：偶是 UCG 的忠实读者，已经读了 UCG 两年多了，买 UCG 的钱可以买两个 X360 无线手柄了……最重要的是，我今年才 15 岁，刚上高一，自小学四年级以来先是玩上了老爸的 FC 红白机，据说他是结婚后买的，一直藏在家里卫生间的上层柜子里，瞒了我十年……到初一后被迫与全班同学为校门口的 PS2 店创收益，虽然没少挨过骂，但还是发现这个世界上有如此吸引人的东西，也就合情合理地接触上了 UCG。今年初三后的中考，考得破天荒的好，好得能把人雷倒……老爸就在我们天津的百脑汇（电脑城）反复地在四楼的游戏机专卖店咨询了几天，其实我爸也是游戏爱好者，他现在还可以把红白机上的《魂斗罗》30 命以内通关呢……再加上我这两年的 UCG 也在煽动着他。终于，今年 8 月初，一台 60G 的 X360 真正坐进了我家，我做梦也没有想到，我才 15 岁，一个 90 后，真能有一台属于自己的神机，跟上了次世代的步伐……前几个月前中考后疯狂的暑假，我和 X360 一起如痴如醉地玩着《生化 5》、《使命召唤 5》（我爸一玩这个就停不了手）……

虽然目前为止已经收到了不少成家立业的读者的来信，不过游戏玩家的下一代来信这还是第一次收到呀，起立鼓掌！顺便一提，在读你描述的父亲的同时，我的眼前迅速浮现出了编辑部小编众四五十岁时的生活……

八卦角

部分读者：薯条哥，能八卦一下不？我想知道小编们平时喜欢吃什么样的零食。一定会丰富多彩吧

看见此信后，小脆我立刻展开了调查，特意在中午饭前召集众编……

看了这位读者的来信后，我也觉得有必要来调查一下，所以请各位小编们谈谈自己喜欢吃的零食吧。

飞行员、Gouki、多边形众：哥们不吃零食好多年矣！哥们要吃饭去。

炎骑士、雷电：牛肉干！纯爷们最喜欢吃的东西，那种味儿、那种劲道，太爽了，在这里向您诚意推荐！要吃牛肉干的话必定得选……

STOP！你俩可以去吃饭了，谢谢。

其实我平时很少吃零食，没这个习惯，只是偶尔在看动画的时候会买点微辣的鸭脖子回来吃……如果这也算零食的话。

自从小学 4 年级补过牙之后，我便丧失了对零食的兴趣，很少会主动去买零食吃。不过别人的零食我很有兴趣，比如晴天桌上的那几盒不知名的口香糖。有时吃着吃着觉得味道不好，还会要求他下次买别的。

是么？下午我去试一下……

唉，我不吃零食，我是专门负责发放零食的。

老编乱入：我最喜欢的零食是粽子糖。

众人：……

本期读者语录 Email 贫僧不是和尚：神啊！知道一个星期后是什么日子吗？就是一年一度伟大的"圣战日"啊！每年都会用这句话来安慰自己："为了最后一个圣战日而努力！"祝福贫僧吧！（玛娜回复：可怕的节日又要到来了呀……好吧，祝福所有的单身汉早日摆脱苦海，向着胜利的彼方前进！）

爆料报 UCG制作花絮之校稿

238期杂志截稿前，大家正在埋头校稿，突然——

纱迦：脆薯条，你太水了！你居然又把我的名字写成了“沙迦”！

脆薯条：我靠，这输入法太差了，打了这么多次，还没记住这个词组！

炎骑士：是啊是啊，好的输入法可以减少大量错误！赶快换吧！

Gouki：早叫你们用五笔啦，五笔重码率低，错误自然少。

胜负师：五笔错误也不少，你不是曾经推荐过经典美剧“越猴”吗？

Gouki：……那只是意外，现在我基本上没错字了！

ACE飞行员：我KAO，你对《未知海域2》的一句话评价是：斯匹尔博格也会羡慕的游戏版《夺宝奇兵》！

众编先是一阵沉默，之后突然明白了过来，哄堂大笑。

Gouki：夺是DF，夺是PF，手滑而已。

炎骑士：看来输入法不重要，只要有一颗认真负责的心，用什么输入法都不会有事！

雷电突然爆发出惊天地泣鬼神的狂笑：来来来，大家看看年度最佳笑话！

众编接过他手中的稿子一看，原来是“编辑部落”。大家一看完，所有人都笑趴了。请大家自行体会语境——

“男孩子在小时候大多喜欢玩抢，相比之下，我应该算是幸运的一个，因为父亲年轻的时候是刑警……”

上海 adgjl111：这是本人最近在学校发生的真实事件：上星期，我们班的一个大富翁问我PSP go多少钱？我说1800左右。谁知这星期一，他就拿着PSP go来找我，我当时一呆：他居然买来了，太快了吧！他又问我：“游戏碟是不是用PSP的？”我又一呆，说：“你没弄清就买啊！游戏是要上PSN上下载的，或用Media Go下载再通过USB传到GO上的。你先回去联网注册个PSN账户吧！”他点了点头，第二天，他说：“我家没有无线网！”我说：“那Media Go呢，你试了没？”他说：“我弄不来！” 我差点晕倒，说：“你没弄清买什么PSP go啊！那没有办法了，你死心吧！”他听完之后便傻了，在这之后他只能用PSP go玩里面附送的《乐克乐克2》。通过这件事后，我明白了干仍何事都不能太冲动，否则倒霉的还是自己！

不能自己把UMD转为PSP go支持的格式，的确是非常失败的设计。对于我们来说，还是拿着实体碟的感觉比较实在。所以目前单位至今也没第二个人买PSP go。SONY应该检讨一下了！

Email Peter Huang：在这里提前祝各小编、大编、美编、设计人员、印刷人员以及全体UCG工作人员万圣节快乐～感谢你们给我带来这么多快乐，下一期UCG（239）可以考虑把小编形象换成南瓜（or万圣节）主题的～

说起万圣节，平时在编辑部附近的办公区还没有很明显地感受到节日的气氛，万圣节当夜和朋友出去玩才发现原来游乐场和主题公园里还真有不少穿着奇装异服的人，真是后悔没有把家里《惊声尖叫》的鬼怪面具戴出去呀。

Email tsu.kasa：这个呢，贵刊在这次TGS合刊上84页《失落的星球2》的介绍里面写到“最新的试玩版中还有一种之前从未出现过的全新怪物，和小狗一样的两条腿的小型怪物……”小人不才，23岁有余却从未见过两条腿的狗……

猛拍一砖

肇事者：雷电

Email 基拉：今年我上初三了，游戏完全被禁了，现在只能用电脑看动漫。以前家长就管的很严，游戏除了寒暑假外，周末只能三小时，这点从我上初一前买的最老版X360到现在还没三红可以看出～_～||。我现在在攒钱准备买掌机，但以前已经失败N次了，因为我妈理财能力超强，我应该有多少钱她都清楚，且不定期查我的小金库，郁闷啊！不知道小编们有没有遇到过这种情况？

小金库转移！每天的花销费用谎报虚报！哭穷！三管齐下，药到病除。不过嘛，既然你都已经初三了，不如和父母约好如果考试成绩优秀就奖励一台游戏机给你，这样更好一些不是吗？

Email taoranljk：一天，玩《光环3》的时候，我控制士官长驾驶毁灭风火轮正从一斜坡冲向公路的时候，只见我家狗狗突然冲上来跟我抢手柄。忍着剧痛（被咬了）将其赶走之后，发现我仍然控制着士官长一路畅通无阻地冲下了悬崖，最郁闷的是在掉下去的那一刻游戏自动保存了……

这就是经验教训，以后在玩游戏的时候，一定要记得把家里的宠物拴牢，免得它们看到充满震撼效果的游戏画面之后突然发飙。

参与“游风艺苑”12月征稿 “宽屏数位版”向你招手！

一刀有话说（特别版）Vol.6



在大家拿到本期杂志时，我们的“10月11月双月最佳作品评选”可能已接近尾声了。不过，在11月20号之前，大家仍可以通过游戏城寨（www.levelup.cn）网站的首页链接，直接点击进入投票贴，去参与投票。

在这次评选进行的过程中，有位网友给本刀发来了消息，提出了一个挺有意思的问题：

如今越来越多的人开始选用16：9或16：10的宽屏显示器，对于这些用户来说，“宽屏比例”设计的数位板用起来更舒服。不过如今市面上能买到的这种板子太少，而且基本都是价格偏高的产品。通过贵刊与城寨一起搞的征稿活动，我留意到作为赞助商的“友基科技”是一家挺不错的国产数位板产牌。不知道友基是不是有这种“宽屏”产品呢？

带着网友的问题，本刀咨询了友基方面的业务代表小周。当然，是通过网络聊天的方式。

我刚把网友的问题复制粘贴发给他，对方就发来了五个字“哈哈哈哈哈！”

我连忙敲了一个“？”过去。

“撞枪口上啦！”小周回答。

我第二个“？”还没来得及敲，对方直接贴了一大篇文字给我。

文字很多，不过开篇的那两段还是相当醒目的。

继七月新品Rainbow数位板强势热销后，友基科技的又一全新力作——漫影850宽屏数位板！

它的面世不仅弥补了友基宽屏数位板部分的空白，同时也进一步丰富了友基漫影系列数位板的产品种类，为大家带来了更多不同的选择。

于是，眼前一亮的本刀，接下来就和小周展开了能否将这款“漫影850”作为新奖品的谈判。

不料，谈判异乎寻常地顺利。换句话说，在下一轮的联合征稿中，漫影850宽屏数位板将会取代此前的“Rainbow”成为12月最佳作品评选的冠军奖品！

怎样，心动了吧？12月的入围稿件还有6张空缺，赶快拿起画笔参赛吧！“宽屏数位板”在向你招手！我们的投稿信箱是：gallery@ucg.com.cn



友基数位板漫影850



本期读者语录 Email m闋丶水果糖：小编们，好郁闷呐，上星期去学校，在上公交之后一模口袋，手机没了。可恶，本来准备入手神机和几个重要游戏的钱又要花到买手机上了，上次也是这样，准备入手X360的时候手机被偷，害得我延迟了近半年入手，可恶的贼啊，老是偷偶这么个穷学生，还有天理吗。（玛娜回复：保持警惕是最好的防盗方法，以后还是多注意一点吧，希望你早日摆脱手机被偷的宿命……）

罗子卿：话说前几天老师叫我们写论文（小小年纪谁会啊），我一气之下写了个题目，外加一句话——《论高级生命体内恶性气体积蓄超过临界状态时的自然释放》，一句话简称：《论放屁》！就交了上去。结果未明，不知道会不会气死老师？哈哈。

你最近一段时间最好别带任何游戏机和游戏杂志来学校，不然肯定会死得惨不忍睹。引用巴顿将军的一句名言（伪）：老师不会气死，只会慢慢整你。

最尴尬的尝试

广东 迟鸿洋：说到表哥，我有件能雷倒所有游戏迷的事情，放到"读编往来"里标题就是——玩格斗游戏最蠢的两兄弟。当时我和表哥玩《KOF97》，技术已经不相上下，忽然他提议说，选好人，关了电视盲打。一分钟过去后，打开电视，我们两人都傻眼了，只见屏幕上闪烁着两个大字——PAUSE。

兴奋的表现

剧本 九兵卫



Email 失恋的爱神：做完合刊会有一个月的时间做下一期杂志吧，小编们一定很幸福吧，不知道这一个月小编们过得怎么样。Gouki 的车学得怎么样？玛娜姐的跑步机健身计划坚持下来了吗？多哥有没有好好照顾小多呀？小胜有没有在家里捣乱啊？纱迦兄有没有为了成就手抽筋？小九是不是还没从东京之旅的喜悦中脱离出来？炎骑士家的小强安在？ACE的蜜月过得怎么样？最近好像在"黄金眼"中看到久违的十六叔了，他老人家可好？我相信小编们的生活一定很有乐趣。

谢谢你的关心，除了炎骑士之外，相信大家的生活一定都很有乐趣。

最罗嗦的读者

Email 无双总帅：话说看了 UCG N年了，这是第一次发邮件给你们，可是说些什么呢？于是我在苦思冥想，对啊，写什么呢？我还在苦思冥想，写小多边形？写近期的游戏？还是写周围的趣事？对啊，我写什么呢？各位通报告诉我吧，写什么呢？我仍在苦思冥想……

最惟恐天下不乱的读者

Email 榉：给纱迦的建议：开一个新的栏目，就叫"许愿堂"吧……然后收集读者的愿望并选出"本期最 XX 愿望"，而且再由沙迦认真的把愿望"读"出来。（绝对会火的！）

最欲盖弥彰的读者

Email 517041310：各位要诚实。为什么呢？因为不诚实会发生类似本人的悲剧啊：我同学想借我的小 P。我骗他说借给了表弟，谁知晚上回家老爸告诉我表弟住院了，想借我的小 P 玩。无奈本人是弟控，立马将他喜欢的游戏拷贝进去，双手递上，然后目送老爸与我的小 P 远去。看来这阵子得早早入睡了，各位要诚实啊！

[该读者的第二封来信]

在之前献给 UCG 的第一次中，我竟忘了祝福住院的表弟早日康复，作为弟控我有罪，我切腹，表弟你要早日康复，表哥我就此别过了。顺便说下我在第一次中没 PS 的东西。我是男的，不是腐男且无 BL 倾向。

最直白的读者

镇江 周彤明：我想向你们 UCG 征集《未知海域 2》网战玩友，把你们的 ID 通通报上来，一个都不能少（就当我求你们了）就算没空玩也不要紧，挂在我的好友栏里面当摆设也光彩啊～呵呵！

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.20



眼看着大学生活过去快两个月了，怎么说呢，跟想象中的差别很大，既忙碌又悠闲，希望可以尽快找些事做去充实自己。说起来，寝室另外三个哥们人都很好，可惜的是没有 TV GAME 玩家，于是我强烈推荐他们玩 PC 版的《鬼泣 4》，结果玩了一会他们三个都说晕……没想到这哥几个都有 3D 眩晕症……

——Email 尼诺

解析8 首先要澄清一个问题，《鬼泣 4》虽然是 3D 没错，但作为一款动作游戏，显然没有达到令人感到眩晕和不适的程度。小九在这里推测原因并非是 3D 眩晕症，而多半是因为游戏运行的时候丢帧所造成的。改善并调整电脑的配置或者进行一下优化，应该就能解决这个问题。（晴天：这属于"问题小卖部"的管辖范围吧！）

言归正传，刚刚进入大学校园难免会有些冷清，这位读者也不必着急。游戏是结识朋友的一种媒介，而并不说做朋友的就必须都喜欢游戏，大家不要颠倒了主次。所谓强扭的瓜不甜，你就不用太勉强啦。只要有心，想与寝室内的室友找共同话题还是很简单的。

PC 饭与 TV 饭

记得上学时曾有一次在宿舍用显示器接 HDMI 玩《使命召唤 4》，隔壁宿舍"哇，这画面好棒！是特效全开了吧。"搞得我极为尴尬，一时也不知道如何应答。PC 饭与 TV 饭，其实萝卜青菜各有所爱，大家也不必因此划清界限，同样享受游戏所带来的乐趣就好。再往大的方向说，游戏也并不是大学生活的全部，多扩大自己的社交，多参与学校里的各种活动才是新生的首要任务嘛！

本期话题：

①分享你和室友之间的游戏故事；
②聊聊你身边的游戏氛围。

本期读者语录 Email hlvib：这期的 UCG 光盘给人的感觉就是一个词！震撼！太震撼了！首先等胜负师玩《猎天使魔女》那出神入化的操作震撼！也同时被游戏震撼！因为封校不能第一时间玩到游戏而遗憾一下！（玛娜回复：最近大作频出，多多关注光盘吧，不会让你失望的。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

莱仕达™ 本期奖品由莱仕达电子科技有限公司提供

本期大奖 3名

莱仕达 格斗士二合一摇杆（PS3/PC）



一等奖 3名



莱仕达 灵蛇手柄（PS3）

二等奖 3名



莱仕达 PS3 迷你小键盘

三等奖 8名

莱仕达 战警手柄



本期特别放送 10名

各类电玩周边（随机抽取）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 你想看到关于大作的在线联机内容的报道吗？以什么形式比较好呢？

10B 互动信箱礼品名单

大奖　莱仕达 魔音吉他（支持 PS2/PS3/Wii）

威海	曹 磊	天津	孙冬晨
成都	倪 昆		

一等奖　莱仕达 Wii 专用双星座充

咸阳	陈彦鑫	天津	臧 铉
湖州	宋国威		

二等奖　莱仕达 Wii 光影猎人有线手柄

蚌埠	高令喆	十堰	赵岱名
北京	雷 硕		

三等奖　莱仕达 PSP 金刚盔甲

南宁	陈建	开封	许绍坤
太原	陈其可	东莞	张梦婷
南京	王祺		

本期特别放送　各类电玩周边（随机抽取）

泰州	蔡佳铭	朝阳	刘冠东
营口	崔 伦	镇江	王志峰
枣庄	高志翔	杭州	吴亮臻
景德镇	郭中阳	福州	张 静
宣城	李欣怡	西安	朱 钰

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《零 镇魂歌 最终珍藏版》豪华版，定价：48 元；《塞班智能手机宝典》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2、3 辑，定价：28 元／辑；《名侦探柯南 剧场版大全书》，定价：38 元；《萌萌美少女系列三国名将 · 战国美姬》，定价：28 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、11 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4、6 辑，定价：9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、36、38 期，定价：15 元／期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码： 730010　**电　话：** 0931-8663118

Email： acg@vip.163.com

游戏机实用技术



目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期～ 227 期、总第 235 期、总第 238 期、总第 239 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期、总第 236 · 237 期，定价：19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

电　话： 0931-8668378

Email： ad@ucg.com.cn

掌机王 SP



《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、105 ～ 114、121、122 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，《NDS 专辑 VOL.4》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 19、23、24 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》，定价：12.00 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码： 730020　**电　话：** 0931-4867606

Email： pgking@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

最近我的PS3玩《机车风暴2》时经常掉线，于是我就用系统的连线测试显示网络正常，NAT类型是3，提示为“某些游戏上网会被限制”，之后上网一查发现出现类似情况的玩家还真不少，很多人都说NAT类型是2才算正常，不知道我究竟要怎样才能修改NAT类型呢？［万饰如意］

根据官方的解释，NAT类型为3表明你的PS3是使用路由器连接网络，且暂时无法使用UPnP，而UPnP通俗一点理解是一组网络协议的统称，所以我们往往只能通过修改网络设备的一些参数才能改变它。要解决你目前遇到的问题，首先请查阅你所使用路由器的说明书，再根据提示找到路由器参数设置里与UPnP相关的项目，看它是否已经被设定为“停用”或“无效”，如果是则将它重新启用。另外如果你的路由器没有该项设置，你也可以使用路由器的高级设置打开PS3常用到的一些端口达到相同的效果，例如连接PSN的TCP端口为80、443、5223，UDP端口为3478、3479；视频或语音聊天以及联机游戏时的UDP端口为3658。

前不久入手了一台港版双65纳米的X360，但由于某些原因一直只是用原配的无线手柄玩一些单机游戏。最近迷上了《街头霸王IV》，发现原配的无线手柄不好搓招，于是想购入一个专用的格斗手柄，但却被告知手柄的X360版只有有线版，PS3版的才是无线……我在网上找了半天，发现相关商品都没有详细的介绍，于是想问一下小编到底这种X360专用的主题格斗手柄有没有无线版呢？顺便再介绍一下使用心得吧！［ziwing_li］

根据晴天从编辑部所在地了解的情况，X360的“《街头霸王IV》主题格斗手柄”的确只有有线版，目前售价大约在300元左右。而当初本作发售时小编们也体验过这款手柄，它的整体大小略大于普通的X360手柄，如果你的手不够大可能操作起来会有些困难，而按键为了更适合格斗游戏也进行了调整，最值得一提的是手柄的十字键容错性很好，几乎不用担心搓招时因为稍微按偏而与邻接的方向同时发生作用的情况，使发动一些很复杂的连招变得更加容易。当然这款 手柄同样有很明显的瑕疵，那就是做工稍显粗糙，接口和导航键的边缘会看到比较明显的痕迹，但并不影响正常的使用。



▲有说明书为证，你应该就不用怀疑手柄只有有线版了。

①请问网上卖的X360连发手柄是组装还是原装改的呢？质量有保障吗？②我的X360内置内存不断地在减少，一开始有400多MB，现在就已经只剩下19MB了，我平时只用它来存档，没理由会减少得这么快吧，买回来还不够半年呢，这是为什么啊？［黄骏星］

①目前网上出售的X360连发手柄都是各周边厂商自行生产的，并不存在通过原装手柄改装的情况，所以质量自然也参差不齐，在购买前一定要谨慎。②如果你只是拿X360的内置内存来保存游戏存档，可以进入系统的“系统设置”→“存储”来确认不同游戏存档的大小，看是否有容量异常减少的情况。另外由于X360不同游戏的存档数据算法不同，部分游戏会根据玩家实际的存档数量来计算，部分游戏则直接根据游戏最大的存档数量一次性占据较大的储存空间，这也有可能是容量减少过快的原因之一。

①我的X360是08年2月份买的单65纳米机器，平时因为比较忙，一般都是一个月玩一次，每次时间约为2～3小时，不过从上个月开始在玩的过程中偶尔会有死机现象，用手柄无法退回到登陆界面，最后只能按主机上的电源键关机，而且有几次三红灯后，重启往往又能进入游戏。请问这是三红的前兆吗？另外我的机器是香港行货，改过机但发票找不到了，请问这种情况还能回港返修吗？在国内有什么维修方法？②目前去香港买PS3或者X360的话，请问推荐到什么地方买？除了丰泽还有其他的吗？③香港PS3薄版和双65纳米的X360大概什么价格？还有PSP-3000港版能破解的是什么版本，如何识别？怕买到的版本拿回来破解不了。［炒饭］

①偶尔出现的死机或三红灯现象的确是“三红”的前兆，如果你已经改过机，但只要保证主机面板后方的“固保贴纸”没有破损，都可以拨打香港微软的客服电话（固话拨打00852-800964215，手机拨打1259300852800964215）来确认送修的具体方案。另外目前国内的部分电玩店也提供“三红”的维修服务，收费大约在500元左右，不过从主机的长期使用出发，还是建议你选择官方售后服务比较好。②X360在香港的大多数百货公司或专营数码产品的商店都有出售，比较常见的丰泽、百老汇在旺角地铁站E1出口附近的西洋菜南街都能找到；PS3推荐去索尼的“Sony Style专卖店”购买，其中临近旺角地铁站D3出口的惠丰中心9F卖场最大，连带购买其他的索尼产品也很方便。③超薄型PS3 60GB版本的官方售价为2399港币（折合约人民币2100元），但如果是在专卖店购买必须同时购入一款PS3游戏，双65纳米X360目前香港地区全面缺货，在个别有货源(Arcade版)的商店售价可能会在2000港币(折合约人民币1800元)左右浮动。至于PSP-3000只要是系统版本为官方5.03之前的都可以通过刷机实现破解，你在购买时只要进入系统设定的“主机信息”确认预装的系统版本即可。

①我的PS2 39001刚换了硬盘直读MODBO V3.0，现在需要安装什么软件才能实现无盘启动游戏呢？②X360版《横行霸道IV》中尼克一共有几个女友？有一个加血的护士我怎么约会过一次就找不到她了？［litj1954］

①安装直读芯片MODBO V3.0后只需要开机后使用记忆卡的ELF文件引导就能实现无盘启动，具体详情你可以咨询负责给你安装的电玩店。②《横行霸道IV》中尼克一共有5名女友，其中Michelle、Kate是主线任务中必定结识的，其余三位则需要从在网吧或住所中上网才能结识。约会Kiki和Carmen需要在第二个区域已经开放的情况下，登陆“Love-meet.net”才会找到，Alexandra则要登陆“Craplist.net”并查看她的个人资料才能约会，最后要提醒你的是，与以上三位约会后都需要再次登陆相同的网站才能再次约她们，包括拨打她们的电话发动特殊效果：

女友	特殊效果
Kiki	消除3★以内的通缉
Carmen	回复生命值
Alexandra	半价购买服装和饰品

昨天我在X360上体验了一下《真·三国无双 联合突袭》，结果之后就发现设定档损坏了，我的《真名法典II》还没通关、《生化危机5》的佣兵模式还没过200000，《星之海洋4》的隐藏迷宫还没进去……请问现在还有办法修复吗？难道我要全部重新开始？［Rain2000］

出现“设定档损坏”很有可能与最近大家常说的“BAN硬盘”有关，如果你的主机已经刷机，那么在连接网络的情况下执行光

本期读者语录 Email sdc880123：我一直挺希望小编形象可以和各小编本人能够有尽可都能多的外貌上的联系，不过应该不太现实哦，呵呵。晴天回复：如果按照你的标准来判断，晴天应该算是小编形象最接近真人的一个了（笑）。

盘游戏自带的“夏季更新”升级系统版本就会出现这个问题。它的主要症状表现为无法将游戏安装到硬盘上，且硬盘上保存的设定档和游戏存档在读取时有可能会提示损坏，即使更换新的硬盘也无法解决问题。

游戏 GAMES

@最近购入了方向盘 G25，所以把很早之前买的《GT5 序章版》拿出来玩，发现了几个问题。①港版 GT5P 游戏升级可以选择服务器吗？港服目前只能升到 SP II？②如果我再买一张日版的《GT5 序章版》，同一帐号下安装游戏数据会有冲突吗？[wuzhiyong]

①本作港版升级时只会默认连接香港服务器，并不能手动选择，目前本作港版只能升级到“SP II”。②港版和日版游戏的安装文件因为语言的关系并不会发生冲突，当然你也可以在 XMB 界面进入“游戏”→“管理游戏数据”找到港版的安装文件按△键选择删除，释放不必要的硬盘空间。

@《战争机器 2 年度版》的潜入关卡怎样触发？为什么我看完多姆妻子死后，主角问多姆是冲入还是潜入时就没有路可以选了……我已经有新的地图，但就是无法触发选路的新关卡，是不是要打通关一次才会出现呢？[海德拉]

《战争机器 2 年度版》中主要收录了此前 Xbox LIVE 上提供的所有追加下载内容，而你说的“潜入关卡”应该是指被删除的关卡“毁灭之路”(Road to Ruin)，要触发它的前提是必须先通关一次，并确认已经安装了 Dark Corners 地图包。当剧情推进到发现玛丽亚妻子后，马库斯会和多姆打赌，同时会出现选择潜入(Stealth)还是直接冲(Guns Blazing)，接下来便是一段 20 分钟左右的战斗。另外选择这两种方式分别对应两个成就：成功潜入并在找到富兰克林前避开敌人探测，可获得“My Way or the Highway”成就；直接杀过去可获得“Highway to Hell”成就，如果这段剧情你和好友合作完成，还能获得“Two for the Road”的成就。

@最近沉迷于《闪电十一人 2 威胁的侵略者》，传说游戏中有日本的著名球员中田英寿，不知道怎样才能收到它呢？[绝代天骄]

大家熟悉的中田英寿在游戏中的化名为“中田英ヒデナカタ”，要触发与他相关的事件首先需要满足以下六个条件：①挑战过两次最终 BOSS；②全队平均等级 LV60 以上；③队员人数超过 65；④人脉搜索全盘解锁；⑤宝箱挑战赛全部完成；⑥进行过一次以上通信对战。之后按照顺序与奈良市街地的 G 屋前站在中央的小孩、北海道市街地右下角的中学生、东京车站前的中田英（随机出现，可切换场景刷）、京都 G 屋左下角的男子、大阪市街地站在白色卡车前的男子（随机出现）、东京车站前的女子对话，这样中田英就会随机出现在东京铁塔区域特训点左侧，与他对话就能收到这名传说中的球员了。

@目前对我影响最深的游戏就是《多卡邦王国》了，从 PS 时代的《怒之铁剑》起我就很喜欢这个系列，尤其是去年 Wii 上的最新作让我欣喜，但却苦于语言障碍，一直都不知道游戏中的众多职业如何出现。请问本作一共有多少种职业，出现条件分别是什么？另外地图中的一些洞穴有什么隐藏剧情吗？（例如地图最左边一座刮风的山，不去貌似也不影响打魔王……）[SHIMAX]

本作一共有 12 种职业，具体的转职方法可参考下面的表格。而游戏中并不存在洞穴中触发的隐藏剧情，所有的支线事件都会根据玩家和对手的状态随机出现。



职业	MASTER 奖励	转职条件
ウォリアー	AT+1	初始职业
マジシャン	MG+1	初始职业
シーフ	SP+1	初始职业
プリースト	DF+1	初始职业任一一个 MASTER
炼金术师	MG+1	マジシャン和シーフ MASTER
忍者	SP+1	ウォリアー和シーフ MASTER
魔法剑士	AT+1	ウォリアー和マジシャン MASTER
格斗士	HP+1	プリースト MASTER
エンターテイナー	HP+1	获得老虎机迷你游戏的奖品“ショーチケット”
机械兵士	DF+1	先获得“海底神殿”白色宝箱中的“失われた技术”，再将炼金术师和格斗士练到 MASTER
ヒーロー	AT+1	先获得“天空城”白色宝箱中的“ヒーロー认定书”，再将忍者、魔法剑士、エンターテイナー练到 MASTER
デビラーマン	—	连续 3 周处于最下位的情况下，触发暗黑登记的随机事件出卖灵魂

问答接待室

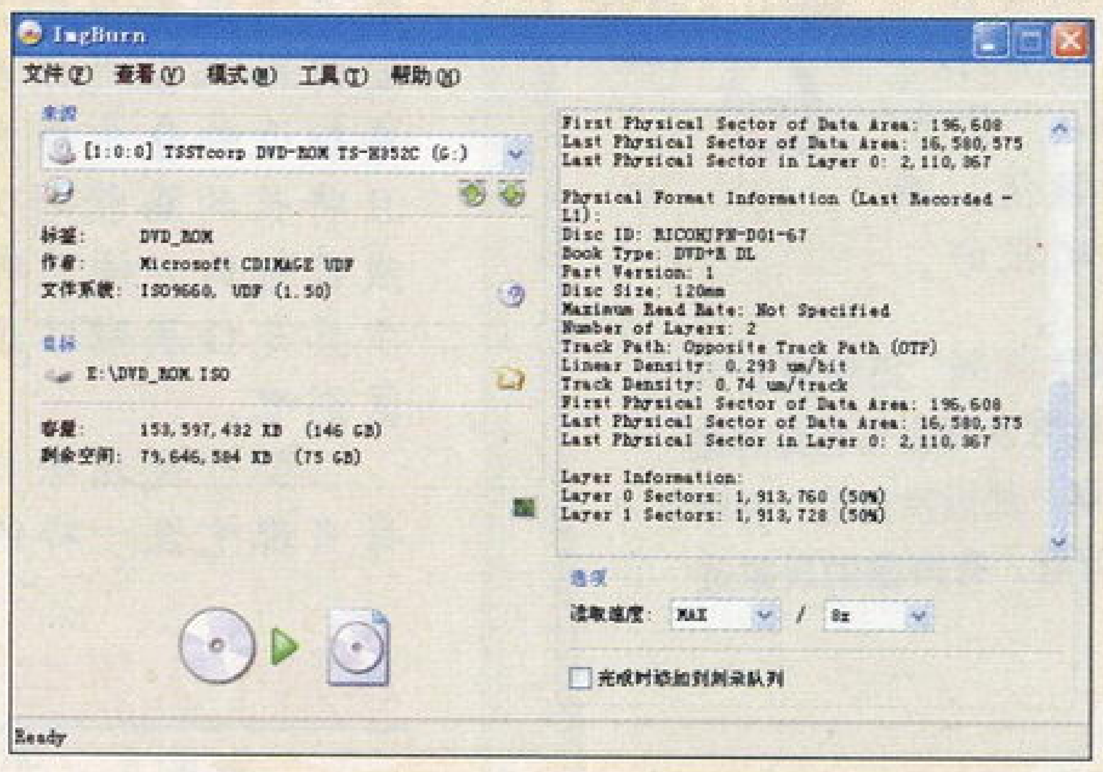
自从 X360 支持硬盘安装以来，绝大多数玩家都倾向于这种减少光驱消耗和主机发热量的游戏方式，但同时 D 版光盘质量参差不齐的现象也暴露得更加迅速，困扰着不少玩家。对于有条件的玩家来说，“下载光盘镜像刻录”无疑是解决以上问题的最佳方法，不过面对大多数 X360 游戏都采用 D9 光盘作为载体，如何选择刻录软件和具体的刻录方法则成为了近一段时间玩家询问度较高的问题，所以希望以下的刻录小教程能帮到有需要的玩家。

X360 游戏刻录教程

无论是提取 D 版光盘镜像再进行刻录，还是直接从网上下载游戏镜像刻录，晴天在这里都向大家推荐“ImgBurn”这款软件（目前最新版本为 2.5），因为它不但具有体积小功能强大的特点，在 D9 光盘刻录的设置上也比大家熟知的“Nero”等软件简单很多，一般只需要几步简单的设置就能轻松搞定。

Step 1 提取光盘镜像

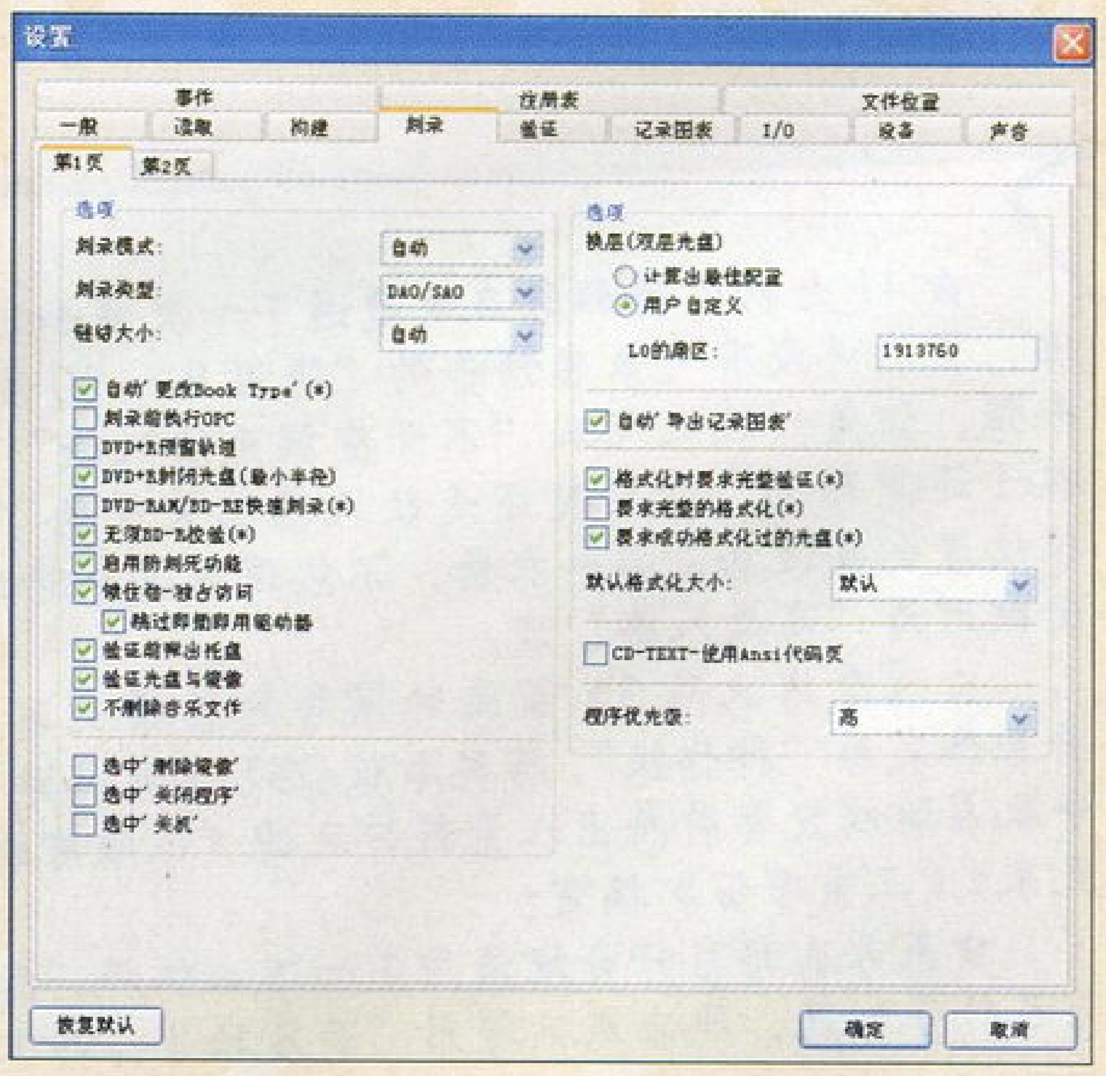
将 D 盘放入电脑光驱后，运行软件选择“将光盘抓取成镜像文件”，将“目标”设定为你希望保存镜像文件的路径，点击下方的转换按钮会生成以 iso 和 mdf 为后缀名的文件（直接下载镜像刻录的玩家可跳过此步骤）。另外需要提醒大家的是，如果买到的 D 盘本身质量有问题，例如安装游戏或者进行游戏时提示脏盘，



▲界面右侧会显示光盘的详细信息，其中最下方的“Layer Information”为分层信息。

那么提取镜像通常也会失败，因为这是 D 盘本身某个扇区有错误，并不能通过提取镜像重新刻录的方法来解决。

Step 2 刻录游戏光盘



准备好光盘镜像选择“工具”下的“选项”开始设置刻录参数。如果你是使用的提取镜像，需要先切换到“刻录”页在右上方的“换层”处选中“用户自定义”并手动输入“1913760”来确定光盘的分层信息，而网上下载的镜像则通常包括以 iso 和 dvd 为后缀名的文件，可直接选择后者进行刻录。最后为了保证刻盘的成功率，最好将刻录速度设置为“2.4x”，同时请关闭电脑运行的其他程序，以释放出更多的系统缓存便于刻录软件调用。

本期读者语录 Email ①佝→ΨHBK：为了买到新一期的 UCG，我曾多次从学校跑到报摊，又以超快速度返回学校！原因是报摊阿姨说出了一句名言：游戏机还没到！每天如此～那是因为我很怕漏买！晴天回复：其实你叫她帮你留着不就好了，当然这样每天锻炼一次也不错，嘿嘿～

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Gouki

◆最近看完一本书，《外星人就在月球背面》。先是在网上看了看书目摘要，发现这本书和我高中时看的一本叫《人类是外星人的试验品》的书很像，顿时就激起我怀旧阅读欲。买到手之后一翻，果然一模一样，只不过新加了几个章节。这让我联想到最近有朋友在我的微博上留言说，现在的《飞碟探索》有很多内容都和十年前差不太多——想想也是，像这样的理论探讨，只要一天不进入实际验证，或是一天没有"真相"公开，那么这些文章总也不会过时。

◆前几天看新闻，Capcom 发表下财年部分重要游戏的预期销量，《失落的星球2》全球370万，比较悬，《黑暗虚空》130万，这个游戏的素质个人认为可以比照《生化尖兵》，目标也许能达到，但游戏评分不会乐观。《超级街霸Ⅳ》 110万，有点无语……《生化黑暗历代记》80万，这个目标很靠谱，制作人很理智，最后一句，Capcom 明年够呛，还是指望 PSP 版《怪物猎人》吧。

◆【学车记】终于踩上了油门，长训，作为考驾照的一部分，我们被塞在一辆捷达里开始在省道国道上飞驰。之前还想着换档会很麻烦，不过上手之后才发现没有想象中的那么复杂，踩离合、换档、松离合、踩油门。因为省道国道上基本没什么车，所以长训的过程中连刹车都没有踩上几脚，70分钟就结束了。一路上风景很不错，除了因为3个人被塞在车后座挤得难受，还真有点郊游的感觉。长训的目的地是一个天黑了马路上连灯都没有的小镇子，镇子上估计除了当地人就是我们这些来自四面八方的学员，星星点点地住在当地人开的小旅馆里，到了晚上小镇子一片寂静，让人觉得招待像我们这样的人是不是就是这个镇上的支柱产业?

本期个人签名

●我的微博：http://t.sina.com.cn/ucgouki

胜负师

本期惟一主题：魔女时间

因为之前忙《PS3专辑》，所以真正开始接受魔女调教，已是游戏发售后数天。为赶进度，我从晚上7点打到早上4点，终于囫囵吞枣地打穿了，很多细节到二周目、三周目才领略到，这样的游戏方式显然不可取。说实话，我做了半辈子的攻略，从没做得如此狼狈，在单位住了四个晚上，黑白基本颠倒。可打一会儿就多一个武器，打一会儿又多一个隐藏要素，攻略内容只能是改了又改，真恨不得把神谷一鞭子拉过来，然后一脚踏进"铁处女"里。由于页数和截稿时间有严格的规定，所以最后只能做到大家所能看到的程度，无论这篇攻略是不是给读者朋友带来了莫大的帮助，我自己依然无法满意。现在，抓头发、拍大腿已经无济于事了，期待以后高手们能分享自己的研究和发现，把这款 ACT 神作的秘密真正榨干！

P.S. 惊闻玛小娜是编辑部第二个打穿《猎天使魔女》的人，便问她"老妈难度"感觉如何？她呵呵笑道："我打的可是 EASY 哦！"据说玩这游戏的女玩家很多，神谷的审美果然走在了时代的前端，还在纠结魔女长相的朋友就别犹豫了。

本期个人签名

I'm A Bit... I Mean Witch.

玛娜

1. 前几天去了一家这些年来见过的最不靠谱的火锅店，点的冻豆腐端上来变成了日本豆腐，莴笋变成了竹笋，这都不算什么，最后端出来的烤羊肉串居然是盘炸羊肉串，我们一群吃客均被雷得五体投地……

2. 今年的好游戏太多了，虽然才到11月初，我的年度十佳游戏就都已经排到了12个，而且按照年底的势头来看，至少还有三款游戏值得全力期待。年度游戏角色也是人才众多，性格鲜明，总而言之，2009年是幸福的一年，也是睡眠和休息时间都无法得到保证的一年……

本期个人签名

什么时候我才能抛弃良心，成为一个合格的剧透员呢……

晴天

★11月初编辑部所在地遭遇了一次突如其来的降温，虽然并没有气象台预告的"降温8～10度"那么夸张，但是一夜之间从"不开空调无法入眠"到"裹着被子还觉得冷"的转变还是让人感叹天气的"诡异"，各位读者也要注意多添加衣物，不然现在这个时期感冒可是会被列为"高危人群"哦。

☆《魔塔大陆3》最新的预告片经晴天鉴定后再次将音乐定为"神作级"，购买原版 OST 肯定是跑不了了，争取在游戏发售前将出人意料好玩的（仅限有收集癖的玩家）《三重宇宙》搞定！

★某天去超市好奇地试用了一下人体秤，结果还真让自己吓了一跳，现在我只能用"我变壮了，而不是变胖了"来安慰自己，至于具体的增加数值，我还是忘记它比较好。



▲"《召唤之夜》系列"已经诞生10年了，特放上官方系列全角色集合图一张和大家分享。最近推出的《召唤之夜X》意外好玩，有兴趣的玩家赶紧去试试看吧！

本期个人签名

严防感冒病菌

雷电

难以想象在北方冬日寒冷空气中奔跑的感觉，好在这边的天气并不寒冷，到了11月中旬竟然还可以穿着短袖T恤就上街。慢跑距离逐渐增加，不能准确估算出长度，但是时间方面的考量还是有的。每日的自我考量标准（让自己"要坚持跑步"这样的心情得以满足的条件）是"跑了XX分钟"，鉴于天气、心情、选择的路线等每日都不太相同，于是持续时间也自不相同，每次的目标是比上次远那么一点点。总结来发现，选择新路线、安静而又空气清新的环境、选择节奏与自己迈步的频率相近的音乐等方法可以让坚持的时间更加长久，而且将长的路程划分为阶段性的目标确实是最有助于达成目标的方法。有时候回想上学时的情景，体育课的1千米左右的跑步总是让我难以忍受，这就是"限制必须去做"和"自己想去做"的区别吧。

似乎现在每日生活的中心竟然是慢跑，我想，当真正将之视为如每日都吃饭一样的事情时，才算是真正体会到了其中的奥妙所在吧。

本期个人签名

搬家了，开始了一种并非全新的新生活。

本期读者语录 天津　臧铉：感谢编辑部投入如此大的人力物力为我们报道这次游戏盛会，各位小编，辛苦了。不过最后还想说一句，幸运读者蒋琳在她的文章中也没有做做自我介绍，比如说说她是干什么的，兴趣爱好等等，感觉跟读者还是有点隔阂。（纱迦回复：其实兴趣爱好有透露啦，不就是《莱顿教授》嘛。）



· 相信接下来很长一段时间，我都会选择下班回家后在《使命召唤 现代战争2》中渡过。

· 今年十一回家才知道我老爸有了新爱好，那就是放风筝，并且还结识了一批放风筝的好友。老爸还号称每次大家只要看见哪个风筝飞上天空，就可以知道谁来了。这听起来让我感觉一下回到了忍者的时代。

· 现在的好莱坞特效大片真是越看越乏味，还真不如看些有质量的恐怖片。这里向大家推荐一部我近期看过的09年恐怖新片《堕入地狱》(Drag Me to Hell)。片中的那位老太婆保证给你留下极度深刻的印象。

本期个人签名

I wanna play a game.



期盼已久的《COD6》终于入手了，其实应该说是《现代战争2》吧，不过一起玩的朋友们似乎已经叫习惯了，顺便打算再买一个蓝牙耳机，这下晚上一起联机可就热闹咯，这样也方便联机任务时说话。

这些日子以来真感觉自己的生活圈越来越小了，这大概就是大家所说的“宅男生活”了吧？不过仔细想一想，除了正常上班，年底大作实在是太多了，一回到家吃完饭洗完澡就快8点左右了，接下来的时间当然要用来打机，而且一转眼就是1点左右，之后睡觉……如此反复了好一阵子，我也觉得自己有点“宅”了，或许当个游戏编辑就是这样过日子的吧……

上期小编寄语中飞行员提到的“肌无力症”我总算也体验了一把，某天早上一起床便感觉四肢酸痛，而且走路都站不稳脚跟，或许是自己晚上的睡姿不雅所造成的吧，毕竟飞行员是奔三的同志了，有这毛病还能理解，但我可是才芳龄24啊，还有朋友说是被“阿飘”压住了，拜托！我可是不信这些东西的，最讨厌了……

本期个人签名

“咚……咚……咚……”，一听见这个声音我整个人都颤抖了！



★职业寻宝

上期杂志正逢《未知海域2》驾临，众小编们分工负责制作与这款神作有关的各项内容，由于我枪法比较差，就分到了一个“后勤”工作——寻找散落在游戏中的101个宝藏。这不，还没等这款游戏的热度消失，《现代战争2》又如期杀到，于是我又理所当然地担当了寻找45台笔记本的重任。本月15日还有Wii上的《生化危机 黑暗历代记》，按照前作的习惯，这一次的游戏中十有八九还会出现诸如隐藏档案之类的名堂，而且这个苦差事注定又要落在我头上。我说德雷克啊，要不咱俩换换位置，你到编辑部当写攻略，我顶替你的位置当职业寻宝人算了。

★分身乏术

说到即将在本月15日发售的《黑暗历代记》，我又想到了当日要发售的另一款游戏——任天堂的看家招牌《新超级马里奥兄弟Wii》。短时间内推出这么多好游戏的确值得高兴，但是问题来了：两款游戏都是我的最爱，一方面要玩，一方面还都是杂志上要刊登的重要内容，我到底是先玩《生化》再玩《马里奥》呢，还是先踩蘑菇后打丧尸？老天爷呀，求你赐给我分身术吧！（众编：当心分身不成，反倒成了人格分裂……）

本期个人签名

非常想吃高中时代学校旁边小店里的煎饼果子……

★前段时间一直忙着玩NDS的《真 · 女神转生》还有PS3版《薄暮传说》，直到最近才有空把《未知海域2》打穿。电影化的镜头和叙事手法的运用实在太棒了，场景的画面表现也令人叹服。我也因此更加确定了一个道理：其实最好的游戏就是让我们玩的时候不知道自己在玩游戏。

★《银魂》“排名篇”让我笑喷了，而上一次类似的是第150话的伪最终话。不过，离谱的是这次恶搞居然直接把原作者“弄死”了，制作人你们实在是太坏啦！（>_<）



★最近HINI实在闹得厉害，电视里看到一些大学的集体感染的新闻让人揪心，这里小九再唠叨一下：天气冷暖变化大时注意添加衣物，平时多锻炼并保持卫生习惯，人多的地方保持通风。流感嘛，其实也就是那么回事儿啦！说起来，上个周末小九专程去买了一副球拍，在宿舍楼下的乒乓球台和朋友泡了一下午，虽然技术比上学时有所退步，但挥汗的感觉还是非常不错的！

★某天晚上无聊，拆开前段时间在日本买的PS2《幸运星 陵樱学园》限定版，发现里面居然送了一件与泉此方等尺寸的水手服，这……（—口—；）

本期个人签名

强烈期待《太鼓之达人 Wii》新作……

★周一和女友一起爬山，到了山顶发现这里俨然是人山人海，把我吓了一跳。后来一算才知道，原来当天是重阳节，大家都是来登高的。当时还看到很多人放风筝，飞得最高的风筝恐怕高度有一千多米，半截都在云里头，着实把对风筝的认识还停留于小学时代的我吓到了。原来现在的风筝这么厉害了啊！

★最近的天气是越来越反常了。前几天降温，大家都穿上了秋衣，只有我依然坚持夏装，理由是“春捂秋冻”。结果我冻着冻着，这气温居然又升回去了，这下子人人都“冻”上了。听说北京前几天已经天降大雪，我们听到之后简直觉得有如神话。



★眼瞅着同事们的《使命召唤 现代战争2》游戏接踵而至，而属于我的那一张却仍在路上飘，这种感觉实在太差了。幸好还有《猎天使魔女》可以顶着先，争取在游戏到之前凭借它突破6万点成就大关。

★去电影院缅怀MJ，结果在听一首不知名的歌的时候，被感动得哭了。这部电影不会真的就只放映两周吧，我还想到电影院去回顾第三遍、第四遍呢！

本期个人签名

现在你骂我，是因为你还不了解我，等你以后了解了我，你一定会动手打我。



★由于上次《迷失》再次于巨大的悬念中戛然而止，我对于美剧这种一年搞一季，一集一星期的模式无比愤恨，这大半年来几乎都没怎么看美剧了，实在是折腾不起。个人对美剧的经营模式十分鄙视，一个悬念迭起、剧情无比紧凑的故事硬生生地分为数年播出，看了后面就忘了前面，搞得跟牛郎织女似的，一年见一次面，与其如此还不如不见，省去了相思之苦。我不知道美剧的这种经营模式到底是谁发明的，总之这真是极其阴损，其结局无非两种：其一是变成短篇小说集，每集故事自成一体，但短篇小说总是难以成为伟大的著作。还有一种是让你把一个大部头的小说分成几年读完，刚要进入状态就被告知要等待下一期连载，到了下一期还要继续培养状态，然后继续被野蛮地打断……

★上期说到高清电视，很快就有不少读者来信提供电视的选购经验，在这里谢过大家了。下一次家庭会议时我会把这些信作为依据，要求地方财政增加电视购置费用预算。(^_^)

本期个人签名

偏头痛就是偏偏在最忙的时候头痛。

本期读者语录 **北京 雷硕：** 转眼间我也已经高三了，本人最大的目标就是一类本。嗯，希望纱迦能给我回信，祝我考不上一类本，日后成功我定当“生当陨首，死当结草。”以报答纱迦预言之功，在此感激不尽。（纱迦回复：我算是明白何为“一句话可以改变一个人的命运”了。）

游话好好说

栏目主持：黑翼天使X

说心中所想 品游人生活

要说到近期网友争论最激烈的跨平台游戏，那非《猎天使魔女》莫属。争论的焦点到不是游戏素质不如意，而是在于其PS3版本画面质量以及帧数明显不及X360版，更不合理的是PS3版不支持安装功能使得读盘较慢且过于频繁，而在日本PS3版更被戏称为"劣化版"。回想10月初发售的《忍者龙剑传Σ2》，类似于这种以加强版的跨平台事件也并不少见。就在截稿前不久，《龙之世纪 起源》又传出了X360版素质不如PS3版的消息……本期讨论话题：跨平台游戏究竟怎么了？你会如何选择？

论坛讨论地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-887030.aspx

近日其他热帖

CLOUD_weijia LZ

还记得我们在学校操场狂奔的情景吗？还留念我们逃课在寝室里对战《WE2002》的气氛吗？现在晚上自己开车回家还经常会想起在学校那些快乐的日子。足球陪伴着我们度过了一段又一段美好的时光，《实况》陪伴我们走过了一个又一个春秋。

……（以下省去LZ对《FIFA》和《实况》的数百字评价。）

Rosenbob：《WE2010》这代已经进步很大了，尤其是快慢结合的行进路线系统。

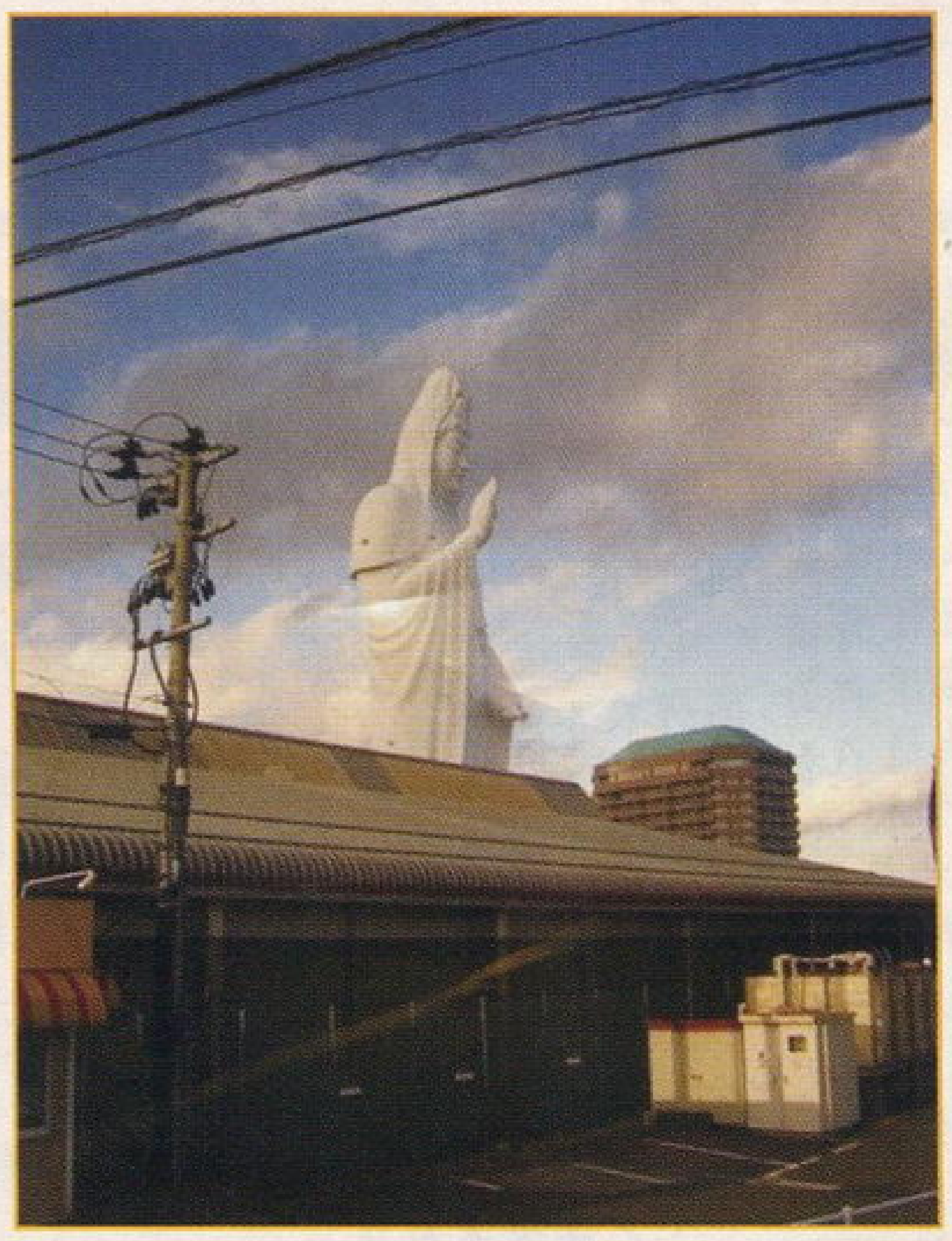
vaart10：做足球饭，不做足球游戏愚忠。《实况》就是维拉，《FIFA》就是曼联。不过这代《实况》进步了，我会和《FIFA》一起玩。

lmdnly：《实况》球员数据出问题我就不想吐槽了，就那个带球无敌转向，可以证明《实况》现在是业余水平。

编注：《FIFA 10》与《实况2010》的争论还在继续，究竟谁进谁退还得您亲自体验后再做定断。

IRIES+ LZ

这是两张拍摄于日本仙台的真实照片（非PS）……大家想起了什么游戏？



编注：众网友的答案包括：《忍者龙剑传Σ2》、《猎天使魔女》、《西游记》、《杀戮都市》、《地球防卫军2》等等……这里限于篇幅就不一一列举了，你有更好的答案吗？

跨平台游戏究竟怎么了？



genesisx

像当年那种对应不同主机做出不同风格的游戏，或许也就不会有这么多的争议了。即使像PS2和Xbox跨平台游戏，除了画质之外，内容一样，那也没啥争议。而现在存在的问题就是，某某游戏原本在这个平台做了，后来移植到别的平台。移植也好，加强也罢，却没有在之前的平台也同样做一款强化版出来，导致原平台的玩家心理不平衡。作为制作人和游戏发行商，他们的选择是什么，定位又是什么，有时都让玩家困惑。总之，厂商不给玩家答复，玩家自然会不满了。虽然对游戏有爱且有资本买大批量游戏的人来说，在不同主机上玩到不同风格的同一个主题或者系列的游戏也不错，但是多数人往往不会同时买两台主机。另外人的心态很怪，比如当年说Xbox画面比PS2好，很多Xbox玩家玩跨平台游戏得到安慰，PS2玩家也不觉得可惜——因为他们除了画面和读盘，内容基本没啥损失。但是到了高清机时代，游戏画面又是厂商最喜欢吹的，结果在性能相似的平台推出素质不一的游戏，引发争论也就没什么不可思议了……

midigear

一般游戏开发厂商之所以先在X360上开发、优化，然后将其移植到PS3，是因为X360和全世界的制作小组都很熟悉的PC游戏开发环境相似。而PS3内部的CELL处理器，它是以1 PPE对6 SPE的处理方式，如果先在PS3上开发、优化完成，然后移植到X360上，那个难度太高，简直像是全部重新拆开重做。CELL开发难度高，所需投入的资金也太庞大，一般的厂商如果无法保证回收成本的话，所以不可能以PS3作为优先考虑对象。于是在X360上开发的很多东西移植PS3时会出现缩水版、劣化版。可是这个不能怪厂商，这是他们惟一能达成跨平台的方法。

晓了显火

这样说吧，跨平台上主要还是要选择自己有爱的进行购买，在国内我们会选择PS3作为DEMO的首选平台，为什么呢，大家自己体会，如果面临像《MGS》这样的游戏跨平台我会毫不犹豫地购买PS3版，因为我知道这些游戏都是可以玩很久的游戏，我不希望我还没玩够的时候机器就三红了。其实在国内已经很幸福了，当你不知道如何选择的时候，双机对你来说是很好的选择，所以我们应该感谢微软给了我们一个可以多重选择的机会，面临跨平台我们要学会淡定，学会感恩。

SWB

没什么必要说某个平台的作品是劣化版，针对中国目前的国情来说全机种制霸是极其困难的，自己拥有的主机上的作品你会因为大家的舆论而不玩么？不必关注是不是劣化版而影响你自己的心情，不用理睬某些人或某些媒体的评价，游戏嘛，开心就好，我们买游戏又不是为了找气受。

go360

"魔女"传言说本来是X360独占的，因为SEGA担心销量问题所以要求出PS3版，然后由SEGA移植，而白金不提供任何帮助。但魔女的素质差别已经到了不用"写轮眼"就能看出的程度，这实在是让人怀疑SEGA的态度。出现了这种明显的劣化，还要PS3玩家用和360玩家一样多的钱购买，岂不是在骗钱！

mastan

如今想一想跨平台之争又有何意义可言？厂家跨平台出游戏无非为了做到收益的最大化。而同样来说，一个跨平台的游戏意味着所有单一主机玩家的福音，不必再为独占而烦恼，可以玩到自己所向往的游戏。正如当年老卡跳票，在PS2上出了《生化危机4》，当时大家不都是欢欣鼓舞吗？好游戏就应该大家分享，没有必要为了一些根本与我们毫不相干的事情而烦恼。卖多卖少是商家的的事，对于玩家来讲，玩到自己喜欢的游戏才是王道。



本栏目的发言仅代表发言人个人观点

天下聚会



"天下聚会"开展2年多以来，涌现了好几个尖子城市，南京和广州这两座城市就是其中的佼佼者。如今"天下聚会"的举办部分采取植入的方式，我们会把以TVgame和掌机游戏为主题的聚会安排到各种动漫展以及其他活动中，正所谓游戏动漫不分家，这样的天下聚会内容会更加丰富多彩。

天下聚会联系方式：lujuhui@vip.163.com

南京天下聚会 第五届纯洁同人会 现场报道

时间：10月18日上午10时
地点：南京
人数：3500左右

[文：反叛的阿斯兰]



■最后众人来到LIVE区的大舞台上，都希望留下自己的身影。



■本期同人展的动漫摊位爆炸性的增加了，场面非常热闹。

10月18日上午10时，天下聚会南京联盟第五届纯洁同人会再次君临石城！

时隔半年，我们给大家带来的是2倍于上届的参展摊位，2倍于上届规模的天下聚会，3倍于上届的参展作品，3倍于上届的LIVE表演，1.5倍于去年的到场人数！历届最强的纯洁同人会，南京史上最大规模的天下聚会就此诞生！再多的溢美之词也无法形容此次的聚会活动，如果真要说有啥缺点，那就是——人实在太多了。

活动当天天公作美，热情满满的观众上午八点就陆续到达会场开始有序排队了，截止开展前10分钟的时候，排队的观众已经将活动所在的学校挤得满满当当，一直延伸到校门外，蜿蜒近2公里，场景之壮观令人叹为观止，而从开展到排队观众进场完毕也足足花了2小时，足以看出此次活动的规模之大。

活动现场共分为了四个区域：LIVE舞台区，天下聚会游戏区，同人本贩卖区，女仆咖啡店区



▲在聚会游戏比赛区的展板上，本次比赛项目一览无余，左侧南京联盟的发展历程历历在目。

天下聚会游戏篇

首先为大家介绍的自然是我们必不可少的天下聚会部分，本次纯洁同人会中，游戏区不但在区域大小上大于以往，并且在现场活动规模以及奖品设置上也达到了历史最高水平，凡是参与天下聚会的各位玩家，均得到了原版《FF地狱犬挽歌OST》或《FF7再临之子》原版DVDBOX中的一个，而比赛最终冠军更是得到了玩家大礼包，在丰厚奖品以及现场浓厚游戏气氛的双重刺激之下，现场比赛和玩家对战的热情一浪高过一浪，本次游戏区的最大热点莫过于PS3版《铁拳5》的激烈对战了，各路玩家纷纷给大家带来了一场又一场高质量的比赛！

同人本贩卖篇

下面让我们看看同人会的核心部分——同人本贩卖区，本次同人本贩卖区参展数量过百，摊位数量更加是上届的两倍，全国范围内的优秀漫画原创作品聚集于此，为石城带来了一场丰盛的动漫大餐。



▲热情玩家和动漫FANS铸就了第五届南京同人会的排队长龙。

女仆咖啡店篇

作为历届南京纯洁同人会的保留区域，本次的女仆咖啡店为大家带来的最大的亮点便是超高的女仆素质，专业的服装，专业的女仆服务精神，激萌的女仆MM，可以说，全场最杀胶卷的区域便是这里！

LIVE舞台篇

上届同人会LIVE区首次尝试引入大型舞台LIVE表演，受到了来场观众的热烈追捧，这次我们再次升级LIVE区规模，从三点开始直到四点半整整一个半小时的LIVE表演，可以说是让人大喊过瘾，全场的气氛也在这个时候被带上了最高潮！

20个月风风雨雨，南京联盟由无到有，由小到大，南京联盟的成长正是纯洁同人会成长的见证，南京联盟是南京所有玩家的家，我们时刻期待你的到来！

本次活动不仅得到了UCG和Levelup网站的支持，另外还要感谢乐视电玩对本次天下聚会游戏比赛项目提供奖品。希望下次的南京天下聚会得到更多玩家和ACG同仁的支持。



▲本次聚会引入了原创纸袋，入场的观众每人都可以领取一个，纸袋侧面全部印刷有《游戏机实用技术》的LOGO哟。



■全场最杀胶卷的就是女仆咖啡店区了。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年11月9日～2010年3月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

本期发售表最大的变化就是将原本2010年1月份期待的游戏单独罗列了出来，一是因为这些游戏大都已经确定发售日，二是年底剩下的两个月不到的时间并不算长，玩家很快就能玩到这些作品。在年底的美式大作接踵而至的游戏狂潮中，日式游戏部分将迎来暂时的平静，不过到了12月就将是另外一番情景，至于原因，不用说大家应该也都知道了吧。（笑）

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
26日	Little Busters 修正版	リトルバスターズ コンバーティッド エディション	Prototype	文字冒险	日版
2009年12月					
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
17日	萌萌2次大战（略）2［chu～］	萌え萌え2次大战（略）2［chu～］	SystemSoft Alpha	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	强袭魔女 平静的日子	文字冒险	2009年12月	死亡链接	文字冒险
2009年冬季	公主恋人	文字冒险	2009年冬季	杰克与达斯特 失落的边境	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
12日	寒蝉哭泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	益智	日版
12日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 Portable	FromSoftware	动作	日版
12日	露娜 银色之星的和声	LUNAR ～HARMONY of SILVER STAR～	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神眷之力	Hexyz Force	Atlus	角色扮演	日版
12日	J联盟创造球会6 Pride of J	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	SEGA	体育	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
12日	战斗之魂 辉石之霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	桌面棋牌	日版
12日	战舰炮手2 携带版	WARSHIP GUNNER 2 PORTABLE	Koei Tecmo	动作	日版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	欧版
17日	小小大星球 携带版	LittleBigPlanet Portable	SCE	平台动作	美版
17日	刺客信条 血族	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	动作	美版
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	FromSoftware	动作	日版
19日	杰克与达斯特 失落的边境	ジャック×ダクスター エルフとイタチの大冒险	SCE	动作	日版
20日	F1 2009	F1 2009	Codemasters	竞速	欧版
26日	L的季节2 无形的记忆	Lの季节2 invisible memories	5pb.	文字冒险	日版
26日	光之圣女 诸神黄昏	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一	策略角色扮演	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	模拟育成	日版
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	角色扮演	日版
3日	机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	NBGI	动作	日版
10日	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	动作	日版
10日	大空军 DAIKUUGUN	大空军 DAIKUUGUN	Global A Entertainment	射击	日版
10日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 携带版 Portable	FromSoftware	动作	日版
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
17日	茜色的坂道 携带版	あかね色に染まる坂ぱーたぶる	GN software	文字冒险	日版
17日	萌萌2次大战（略）2［chu～］	萌え萌え2次大战（略）2［chu～］	SystemSoft Alpha	策略	日版
23日	合金弹头XX	メタルスラッグダブルエックス	SNK Playmore	动作	日版
23日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.13 THE 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable！！ Vol.13 THE恶魔ハンターズ～エクソシスター～	D3 Publisher	动作	日版
23日	真三国无双5 帝国	真三国无双5 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
24日	水之旋律	水の旋律	KID	文字冒险	日版
24日	太空战机 爆裂	DARIUSBURST	Taito	射击	日版
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	日版
14日	剑斗士 起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	动作	Acquire	日版
21日	魔法少女奈叶A'S 携带版	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	格斗	NBGI	日版
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	策略角色扮演	日版
28日	天诛 红 携带版	忍者活剧 天诛 红 Portable	FromSoftware	动作	日版
28日	11眼 交错的视线	11eyes CrossOver	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	铁拳6	格斗	2009年冬季	大众网球	体育
2009年冬季	噬神者	动作	2009年11月	R-TYPE战略版2 巧克力战争	射击
2010年2月	.hack//Link	动作角色扮演	2010年2月	夜明前的琉璃色 携带版	文字冒险
2010年2月25日	苍翼默示录 携带版	格斗	2010年3月	Fate/新章	角色扮演

11.15 新超级马里奥兄弟Wii

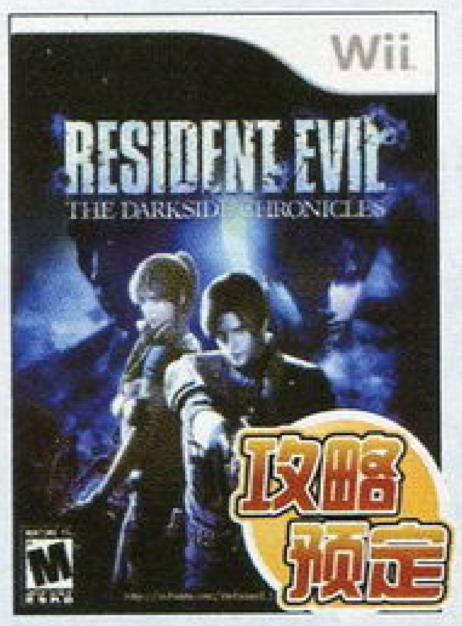
Wii 动作 | Nintendo | 无对应周边 | CERO A | 推荐度 S



自从E3 09之后，任天堂对于本作的宣传力度似乎就一直保持着相对低调的态度。不过即便如此，我们也有充分理由相信新游戏带给玩家的乐趣将会创下系列作品中的纪录。除了凭一己之力拯救世界和平的传统游戏形式之外，本作还针对Wii主机的特点加入了多人协力和竞争的新要素。另外，这一次的新游戏在关卡数量上也创下了系列之最，从官方公开的资料来看，游戏的舞台场景足足超过了80个！高趣味性的多人竞赛玩法加上丰富的关卡设计，这一次的游戏注定不容错过！

11.17 生化危机 黑暗历代记

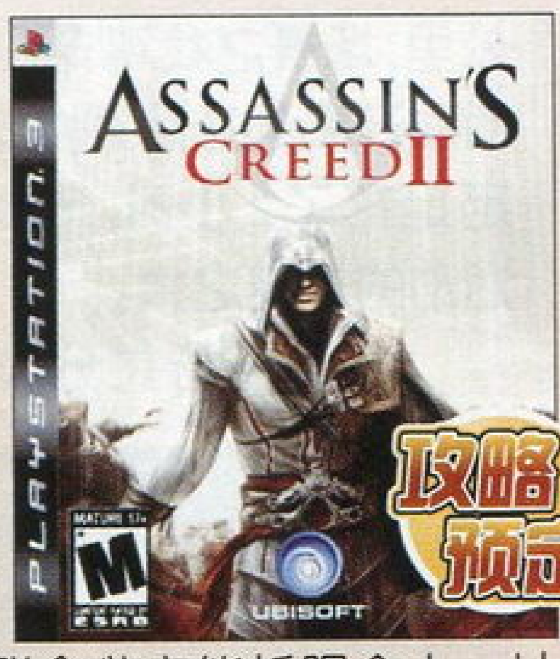
Wii 光枪射击 | Capcom | 对应Wii Zapper | 推荐度 A



如果你是“《生化危机》系列”的忠实玩家，并且对光枪射击游戏也有着很高的兴趣，那么这款在剧情上着重讲述原作世界观“黑历史”的游戏就绝对不容错过！相比前作，本次的游戏将更加突出对战斗过程即时性和真实性的描写。紧张和压迫感在游戏的过程中将会时刻伴随着玩家。突然从暗处扑来的变异怪物、背后紧追不舍的生化武器……除了这些以外，我们在游戏中会遭遇到类似系列四代和五代的人类敌人。另外，在TGS公开的试玩影像中可以看到，新游戏的画面效果也将达到Wii平台游戏的最高水平。

11.17 刺客信条 II

多机种 动作 | Ubisoft | 对应机种为PS3及X360 | 推荐度 A



本年度育碧公司的扛鼎大作。游戏舞台由初代的耶路撒冷搬到了文艺复兴时期的意大利，这将呈现给玩家别样的风情，玩家甚至在游戏中还会遇到大艺术家达芬奇。更加精美的画面，更加庞大的建筑群会必定能折服众人，从而无法拒绝体验这款续作。由于初代单一的任务和玩法遭到了不少玩家的非议，使得玩家对本作持观望态度，不过育碧公司表示，本作将在玩法上变得更加丰富，任务类型也将是前作的一倍以上。《刺客信条 II》到底能进化到何种程度，11月17谜底就能揭开了。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warrior	Activision	角色扮演	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	刺客信条 II	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	欧版
17日	51星球	Planet 51	SEGA	动作	美版
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ闪	SNK Playmore	格斗	日版
31日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
12日	黑暗虚空	Dark Void	Capcom	动作	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	失落的星球2	动作射击	2009年冬季	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年2月23日	分裂细胞 断罪	动作	2010年2月9日	生化奇兵2	主视角射击
2010年年内	最终幻想 X III	角色扮演	2010年年内	丧尸围城2	动作冒险

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
10日	使命召唤 现代战争 总动员	Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
10日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
12日	我家的三姐妹DS2	うちの3姐妹DS2	Culture Brain	益智	日版
12日	洛克人EXE 操作流星	ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	Capcom	动作角色扮演	日版
17日	刺客信条2 探索	Assassin's Creed II: Discovery	Ubisoft	动作	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	欧版
17日	51星球	Planet 51	SEGA	动作	美版
19日	憧憬女生系列 可爱的幼儿园日记	あこがれガールズコレクションラブ― ようちえん日记	Creative Core	文字冒险	日版
19日	怪物发现者	モンスターファインダー	Alpha—Unit	动作冒险	日版
19日	哆啦棒球DS2 热斗巨蛋球场	ドラベース2 热斗ウルトラスタジアム	NBGI	体育	日版
19日	巫术 生命之楔	Wizardry ～生命の楔～	Genterprise	角色扮演	日版
26日	强袭魔女 苍空的闪电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する!	Russell	文字冒险	日版
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level–5	文字冒险	日版
26日	料理妈妈3	クッキングママ 3	Taito	模拟	日版
26日	茶犬的房间DS4	お茶犬の部屋DS4～お茶犬ランドでほっとしよ?～	MTO	模拟	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	人生游戏	人生ゲーム	Takara Tomy	益智	日版
3日	公主联盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	模拟	日版
3日	交叉财宝	クロストレジャーズ	Square Enix	角色扮演	日版
3日	怪兽破坏者	怪兽バスターズ	NBGI	动作	日版
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit Track	Nintendo	动作角色扮演	美版
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Koei Tecmo	文字冒险	日版
10日	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	策略角色扮演	日版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	文字冒险	日版
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ～ シュトラールの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
24日	萌萌2次大战（略）2［chu～］	萌え萌え2次大战（略）2［chu～］	SystemSoft Alpha	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年年内	超级大战争DS2	策略	2009年年内	寒蝉鸣泣之时 第四季	文字冒险

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS	Square Enix	动作角色扮演	日版
15日	新超级马里奥兄弟Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	平台动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	生化危机 黑暗历代记	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	射击	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	欧版
17日	51星球	Planet 51	SEGA	动作	美版
19日	家庭挑战Wii	ファミリーチャレンジWii	Konami	体育	日版
19日	鬼来电 黑暗来电	CALLING 黑き着信	Hudson	动作冒险	日版
19日	太鼓之达人Wii 咚咚和2代目	太鼓の达人Wii ドドーンと2代目!	NBGI	音乐	日版
20日	F1 2009	F1 2009	Codemasters	竞速	欧版
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾风传 龙刃记	Takaratomy	动作	日版
26日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	假面骑士 究极英雄W	假面ライダー クライマックスヒーローズW	NBGI	动作	日版
3日	战国无双3	战国无双3	Koei Tecmo	动作	日版
5日	口袋公园Wii 皮卡丘的大冒险	ポケパークWii ピカチュウの大冒险	Nintendo	动作冒险	日版
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	斗真传	斗真传	Takara Tomy	格斗	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女	Square Enix		日版
10日	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
2010年1月					
1月28日	龙之子VS.卡普空 终极全明星	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL–STARS	Capcom	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年年内	星之卡比	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	时空幻境	Braid	Number None	平台动作	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条 II	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	欧版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
15日	大航海时代Online El Oriente	大航海时代 Online ～El Oriente～	Koei Tecmo	策略	日版
17日	最终幻想 X III	FINAL FANTASY X III	Square Enix	角色扮演	日版
2010年1月					
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
8日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	动作射击	欧版
12日	黑暗虚空	Dark Void	Capcom	动作	美版
26日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
28日	魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	アルトネリコ3 世界终焉の引铁は少女の诗が弹く	Gust	角色扮演	日版
28日	最后的反抗	ラストリベリオン	日本一	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年冬季	失落的星球2	动作射击	2009年冬季	纯白相册	文字冒险
2009年年内	量子论	动作射击	2009年年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演
2009年冬季	马克斯·佩恩3	动作射击	2009年冬季	暴雨	动作冒险
2010年2月4日	星之海洋4 国际版	角色扮演	2010年2月9日	生化奇兵2	主视角射击
2010年3月	战神3	动作	2010年3月	GT赛车5	竞速



本期博客 星夜

编辑部落

EDITOR'S BLOG

写在前面 FOREWORD

这段时间一直在张罗着搬家的事，到了编辑部又有大堆事情要做，偏偏电脑动不动就罢工，实在是搞得焦头烂额。看着编辑部小黑屋里隔三差五地有新的年末大作进驻，只能在一旁过过眼瘾。其实这次筹备搬家时下了大决心要买个46寸以上的大电视，再配一套5.1以上的音响，可是钱包里的残酷事实一次又一次地将美丽的计划向后推。除了囊中羞涩外，家中"决策层"的一票否决权也是最大的阻力，在我家领导看来，买电视不如买衣柜，因为家里已经有投影器(虽然解析度只有800×600)，而且差不多已经有三年没看过电视了……

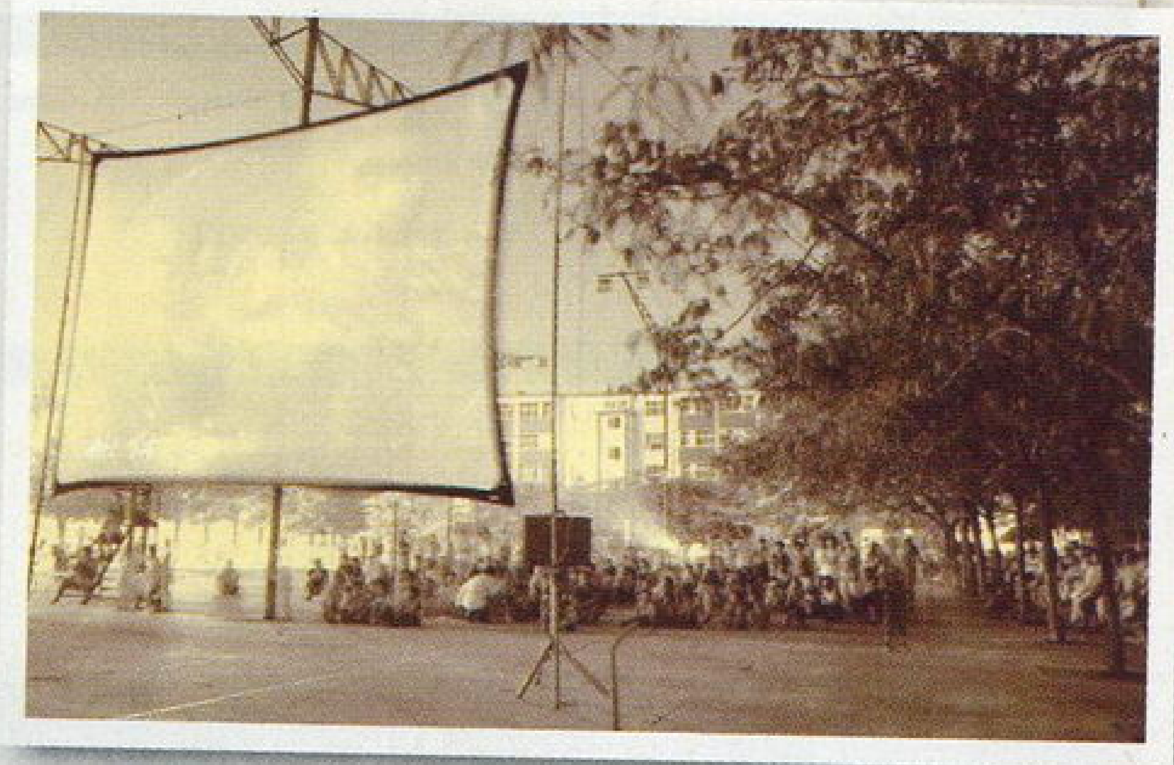
闲话电视

星夜 发表于

2009.12A（总第239期）

露天大电影与黑白小电视

我们家小区里有个小广场，到了周末偶尔会在广场中间挂一块大幕布，然后开始放电影，还真有不少老人和小孩坐在台阶上看得津津有味。这让我想起小时候搬着凳子到隔壁街胡同里看露天电影的时光，那时用的幕布就是一块普通白布，两头都能看，巷子另一头的父老乡亲们对着反向的画面和字幕照样看得全情投入。那时我们家用的还是14寸的黑白小电视，这在当时应该是普通家庭的标准配置。那时有线电视还没出现，都是靠电视机顶上的天线接收信号，画面糊了就扭一扭天线，拍一拍电视机，屏幕里就从星星点点的雪花逐渐跳出隐隐约约的人物轮廓。看惯了这种黑白小电视，自然对那时放映的露天电影崇敬得五体投地，不管放的是什么电影，总是看得分外地起劲。至于那些电影的画面解析度如何，现在已经记不清楚，不过我估计很有可能比不上如今蹲坐在我家卧室中的民用级投影器（嘿嘿）。当然那时以我有限的想像力自然是想像不到有朝一日可以把游戏机接在投影器上玩。



▲上世纪80年代，露天电影播放时就像过节般热闹。

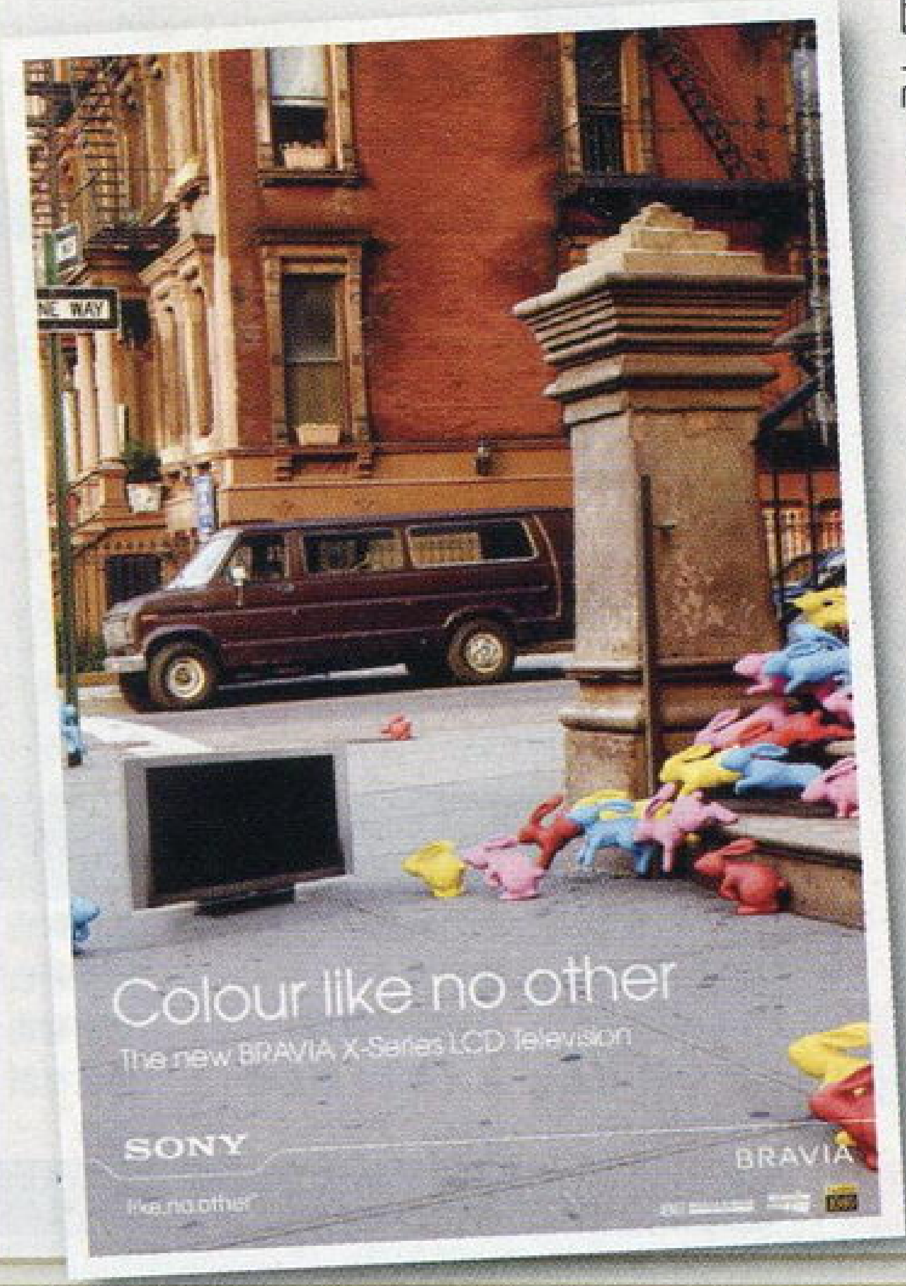
主机换代与电视换代

在我的记忆中，每次游戏机的升级换代都是与显示设备的换代同步的。大多数FC游戏在我的原始记忆中都是黑白画面的，后来出了MD，虽然我们家没有这种高档玩意儿，但在较为富裕的邻居家里玩了不少，所以16位机的回忆是彩色的。大概是1994～1995年的时候，我们家里才有了台21寸的福日彩电，之后我用偷偷攒下的压岁钱和邻居"合资"买了台PS。那时电视就放在床尾，观赏距离约1.8米，现在想起来还觉得那台电视特别巨大，觉得PS的画面在"大电视"的烘托下华丽得无与伦比。

下一次主机进化是PS到DC，那时已经上了大学，通过VGA转接器用宿舍里的显示器玩DC，《灵魂能力》的画面在CRT中出现时确确实实地让我瞪圆眼、张大嘴，保持了数分钟的惊叹状态。不过那似乎也是我最后一次因为画面的进步而激动得热血沸腾，可能是因为年龄增长后已经没有那么多可以沸腾的热血，也许是因为被后来PS2越来越多的华丽画面养刁了胃口，总之当编辑部里迎来X360的那天，我对次世代游戏画面的第一感觉是失望。现在再回过头来看2005年末发售的X360游戏真是恍若隔世，如果当时的X360游戏一上来就是《现代战争2》，也许可以找到昔日的感动，但如今这种逐年的进化使得次世代的过度过于平顺，缺少了跳跃式进化带来的惊喜。

被暴殄的天物

对次世代的画面进化缺乏激情的另一个原因可能是因为家里缺了部高清电视，在编辑部里体验和在家里一个人细细品味的感受毕竟是不一样的。由于2年前买了台投影器，导致我到现在也无法进入全高清时代。就像上期小编寄语中所说，我家领导对影音设备极度迟钝。有个朋友搬新家买了台50寸的全高清，她参观归来后对我说："那电视一点都不好啊，画面好模糊啊！"我跟她讲解了半天，说那是因为把标清画面拉大显示所以显得模糊，不过到最后她还是将信将疑。在她那从不关注电子产品的脑子里解析度是一个很抽象的概念，"为什么画面拉大就会变得模糊"，这是一个让我不知该如何回答的问题。后来看到了收高清电视的效果，结果又以"主播脸上的粉看得太清楚有碍观瞻"为由被否决了。说起来在她的圈子中，买了高清电视的不少，不过绝大多数都是把大电视拿来当新房的点缀，作用跟壁画灯饰之类差不多，在他们的高清电视里几乎就没放过高清的片子，当然更别提游戏了。用52寸BRAVIA专门收看标清电视之类暴殄天物的行为屡见不鲜。讽刺的是，他们往往才是贵族级电视最有实力的消费者。难道天物都是拿来暴殄的么？



其实在编辑部里，我对电视的画面质量要求不算很高，至少对于"XX电视某种色彩表现更出色"之类概念并不感冒，也不觉得进口彩电就比国产的好多少，至于那些要靠写轮眼才能看出差别的画面差异更加不屑。不过在屏幕尺寸方面总是希望越大越好，也许在隐约中，这也是某种源自童年的梦想吧！

最近回复

LATEST COMMENTS

RE：闲话电视

【2009-11-05 09:13:50 By：纱迦】

我是从小画仙、电视卡跳到高清电视的。记得我刚入高清电视那阵子，有一种把之前玩过的所有游戏都再玩一遍的冲动。早买早享受啊！

RE：闲话电视

【2009-11-05 09:16:32 By：九兵卫】

上学时，自己曾经先后买过可以藏匿于床底的4寸黑白电视、可以随时收进抽屉里的6寸液晶电视、刚好能放在衣柜里的14寸小画仙，现在回想起来，那段时间的地下游戏经历对我而言绝对是无法取代的回忆。

最近发表

LATEST TOPICS

童年、游戏与枪

炎骑士发表于2009.11B（总第238期）

编辑部生活的点点滴滴

脆薯条发表于2009.10B、11A（总第236-237期）

小病是福

晴天发表于2009.9A（总第233期）


零 镇魂歌 最终珍藏版
定价：48元
176页大16开精美特辑＋零之碟DVD-ROM
应读者强烈要求 特别加印！
豪华赠品更新
《ZERO》&《月蚀》主题
双面精美抱枕套
《零 镇魂歌》全新重制版 近百页全新内容震撼奉上
特邀国内知名《零》达人监修
原书瑕疵部分进行全面修正
全书三十余万字
史上最具珍藏性的《零》系列豪华专辑！
全书文字量高达30万
最具珍藏价值的《零》系列全书
DVD收录与《零》相关的一切
已上市
各地报刊亭销售中
名侦探柯南 剧场版大全书
定价：38元
大16开精装特辑＋剧场版主题曲CD
《名侦探柯南》剧场版
十三周年纪念豪华专辑
搜刮剧场版相关珍贵资料
一次性攻略专属于剧场版的魅力
集回顾、研究、欣赏、收藏于一身
每一位《柯南》FANS的必备宝书！
已上市 各地报刊亭销售中
以上书刊邮购均免邮费，按书刊定价汇款即可
邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮编：730010 电话：0931-8663118 EMAIL：acg@vip.163.com
请在汇款单上写清自己所要购买的书籍名称和数量，并以工整字迹填写自己的详细地址和联系电话。对邮购事宜若有疑问或超过一个月未投送到，请及时与我们电话或Email联系，以备核查。

PSP·e族 12A Vol.40

软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力！

新作e展

王国之心 梦中诞生
喧哗番长4 一年战争

攻略e族

Persona3 携带版
时限回廊

e族百科

minis游戏展台

中文e推

重生传说/梦幻骑士

软件e览

PSP-3000也玩
新作ISO
5.03 GEN-B使用教程





PSP-3000抽奖活动继续 大奖等你拿
（本活动由PEGA、中天电子联合赞助）

11月14日 全国上市

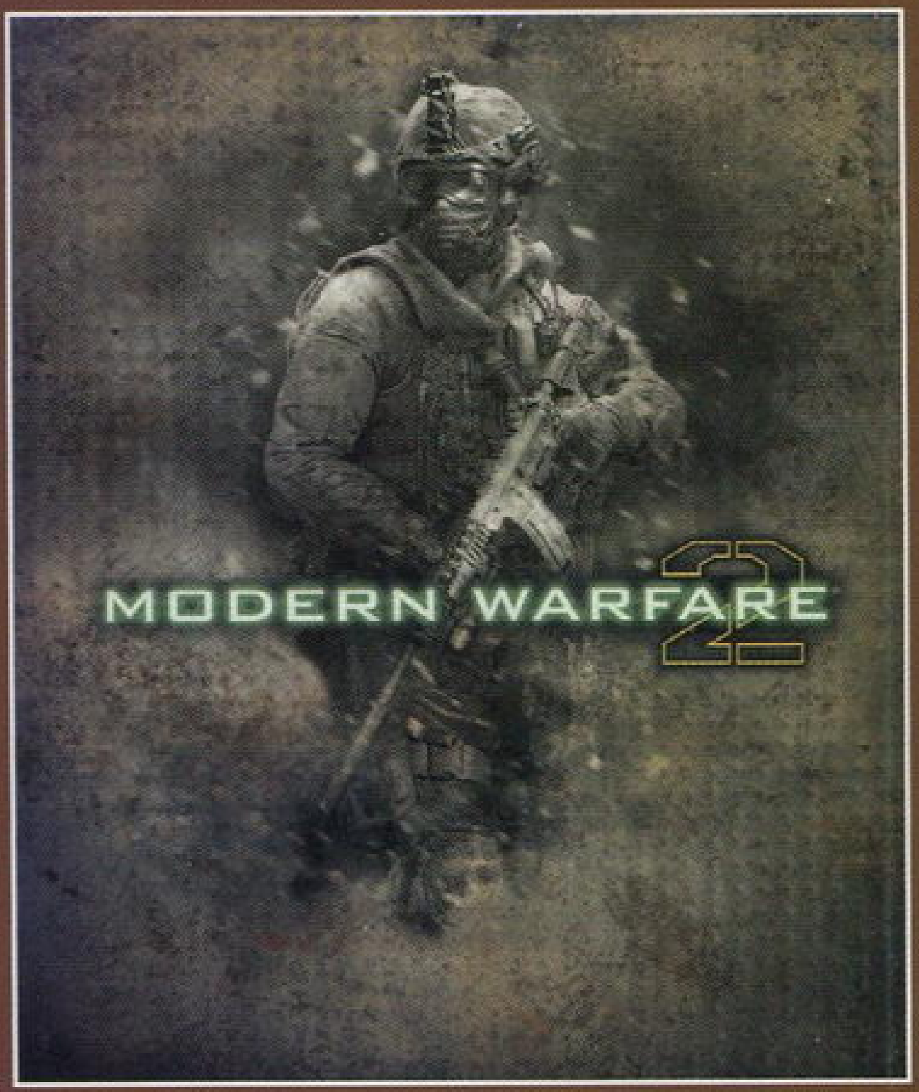
游戏光环DVD 第38辑 | 2张DVD+16页16开别册

使命召唤 现代战争2 影像特辑

见证游戏历史上的
第三次世界大战

再度书写
主视点射击游戏
发展历史！

业界新标竿
本年度最具影响力
作品诞生！



游戏·军事·电影

黑鹰坠落+真实的谎言+勇闯夺命岛=现代战争2

一睹本年度最具影响力的游戏之完整全貌！将全程游戏影像剪辑成为一部惊心动魄的军事电影！全中文字幕，不再有语言障碍！

一场精心策划的阴谋？恐怖主义还是国家之争？光荣与复仇？大国的沦陷？传说中的战士回归？改变世界格局与命运的终极行动？这一切都将为你呈现！



影像攻略玩家利器

划时代的双人合作模式之影像攻略解析！

隐藏要素收集指南，全部45个电脑收集影像攻略！特殊任务（SPECIAL OPS.）模式重点难点关卡影像攻略，成为最出色的战士吧！

浓缩·延展阅读

最好的游戏+最好看的游戏评论！

别册收录全球各大媒体交叉游戏评论精华摘要及其他精彩内容。

11月下旬 全国上市

游戏·人 第35辑

七年，我们一起走过！



卷首特稿

走向欧美的日本第三方

传世之书

璀璨的黑色记忆
世嘉MD二十年漫谈

游戏人物

《如龙》系列导演菊池正义

卷尾特辑

他们的2009
名制作人的2009年

同人剧院

428 被封锁的涩谷 剧情小说

游戏议会

第九艺术的过去、现在与未来

映画馆

明日之后
终结之时
灾难题材娱乐产品漫谈

诞生，挫折，成长，坚持，酸甜苦辣……七年光阴，2557个日子，《游戏·人》与您共同见证游戏世界的风云变幻，世代交替。游戏文化之路，有你的加入将更精彩。《游戏·人》第35辑除了提供二十多万字十余篇特色专题企划，栏目方面也将有所调整，“游戏评台”全面改版，百家争鸣的新形式，希望读者朋友能够喜欢；同人剧院回归，不受语言限制，领略剧情派满分作品的精彩故事；本辑音乐CD为编辑推荐专辑，意想不到的曲目，趣味十足的听觉体验。



11月19日 全国上市

最动漫 Tot.32

夏日大作战+银河歌姬武道馆演唱会



特别企划《夏日大作战全解析》引领你走入这个充满亲情、温馨的世界，全力奉上各种制作花絮与幕后趣闻；卷中特辑《萌虎下山，钉宫笑傲》评点2009年萌战、看钉宫笑傲群莺、《小鸠的金平糖滋味》和你一同分享心灵的甘甜；DVD收录《灼眼的夏娜OVA》和《圣斗士星矢　冥王神话篇》5～6，更全国最速推出中文字幕版《夏日大作战》，你再也不用担心欣赏影片时被韩文字幕影响。除此之外为了让大家欣赏到高质量的《Macross F Galaxy Tour Final in 武道馆》，本次特将原有配置的CD-ROM升级为DVD，让你感受到两位银河歌姬的活力与激情；豪华版不仅有独占CD秋雨昔话，更有EVA·机动战士高达双套主题键盘贴，如此超值你千万不能错过！



已上市 各地报刊亭销售中